


www.game-exe.ru
Декабрь 2000




Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.



Game.EXE #12(65)'2000

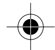
стр. 46

Defender of the Crown




или «Магазин игрушек», которого никогда не было

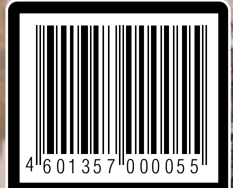
СЧАСТЛИВЫЙ ЧЧУ
ЛОТЕРЕЯ
стр.2


www.game-exe.ru

Декабрь 2000





Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.

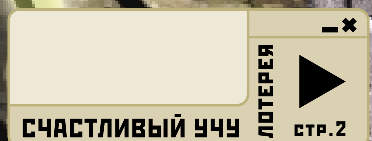


Game.EXE #12(65)'2000

стр. 16

RUNE

Век игры, или «Магазин игрушек», которого никогда не было





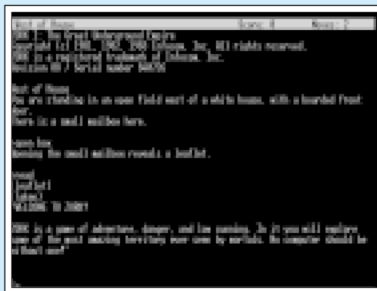
ИНТЕРАКТИВНО-РЕЛИКТОВОЕ ЧТИВО

Письмо из 1980–го игроманам 2000–го

Дорогая редакция, я <censored>! Пишет вам дряхлеющий обожатель приключенческого жанра. Я, товарищи, чрезвычайно раздражен отношением к очень любимым мной адвенчурам некоторых злопыхателей, которые необоснованно считают пиксель–хантинг времяпрепровождением, недостойным внимания людей, ведущих здоровый образ жизни. Личности эти по скудоумию своему предпочитают носиться по коридорам "а–ля барсучья нора", зажав базуки в конечностях и без лишних раздумий шмаляя во все, что движется и не движется, нанося тем самым непоправимый вред интеллектуальной собственности нашего могучего государства. Все утверждения этих вредителей и провокаторов, направленные против адвенчур, не имеют под собой никакой реальной почвы и являются надуманными. Вот, к примеру, самое популярное на сегодня высказывание: квесты, мол, мертвый жанр, неспособный привнести что–либо новое в игровой процесс. Нонсенс! Видели бы вы, о неуки, что представляли собой самые первые адвенчуры. Поверьте мне, прогресс с тех пор не просто шел семимильными шагами — он прямо–таки вприпрыжку бежал!

Zork I: The Great Undeground Empire

Год издания:	**1981**
Разработчик:	**Infocom**
Издатель:	**Personal Software Inc.**
Платформа:	**DOS**
Жанр:	**Interactive fiction**



Ступени эволюции

Самой первой представительницей жанра adventure является игрушка под названием... (неужели никто не скажет?) Adventure, 77–го года рождения. Любопытно, да? Игровой процесс выглядел так: на экран выводился текст, описывающий окружающее пространство и положение в нем игрового персонажа, а играющий должен был вводить с клавиатуры команды в доступном программе виде, пытаясь таким образом достичь каких–то результатов. Так родился адвенчурный поджанр interactive fiction (нечто вроде "интерактивной беллетристики", или, как говорят в народе, "текстовый квест"), самым, пожалуй, известным представителем которого является игра Zork (если и были люди, не слыхавшие о ней ни грамма, то только что их не стало).

Zork — это сериал, насчитывающий более десятка игр, а самая первая "серия" датируется 1981 годом выпуска (на самом деле она появилась на три года раньше, но все это время находилась в состоянии доводки и завершенный облик приняла лишь в 81–м). Примерно тогда же появились первые графические квесты, с картинками и упрощенным интерфейсом. Детский, если можно так выразиться, вариант interactive fiction для тех, кто не умеет/не любит читать. Или поанглийски ни гу–гу. Однако ж, вернемся к нашим зоркам.

Zork как он есть

Первое впечатление от игры схоже с фразой "очнулся — гипс". Никаких введений, прологов и т.п., сразу: "Вы стоите к западу от дома. Рядом почтовый ящик". Полное отсутствие каких–либо указаний, побуждений к действию. Какой дом? Какой–такой, вашу маму, ящик? Идеяваще–нахожуся? А помощи–то ждать не от кого! Да хоть окаменейте на месте — окружающему миру до вас дела нет. Ну, может чужая переписка поможет вникнуть в суть? Поглядим в почтовый я... ага, щаз! Найденная в ящике записка счастливо сообщает: "Добро пожаловать в Зорк! ...<рекламное бла–бла>..." Очень интересно, но процессу не помогает. Так, в состоянии амнезии, и ходишь по окружающему дом лесу, пока не догадаешься, что же делать дальше. Додуматься нельзя, можно только догадаться. Уж так здесь заведено!

Zork — идеальный спортзал для мозга. Представьте: абсолютно черный экран, а на нем серенькие надписи. И все? Нет, еще есть командная строка. По получаемым вами описаниям местности нужно сообразить, что тут где и что с этим где делать. К примеру, игра выдает: "Вы стоите в лесу. Сбоку очень ветвистое дерево. Вы слышите пение птицы". И никаких намеков, к чему это привязать. Сообразительный человек, конечно, попробует break a branch, climb at the tree, hang on a tree и т.п. Воображение в данном случае выступает как основной инструмент для подбора ключей к зорковским загадкам. Если вообразер из вас никудышный — не видать вам хеппи–энда. Если с английским плохо — тоже труба. К слову, игра очень привередливо относится к введенным командам — предлоги пропускать нельзя. Нельзя написать просто "look river", от вас отмахнутся фразой типа "моя твоя не понимай" и начнут гнуть свое. Окажись в такой ситуации обладатель бриллиантовой конечности со своим "а нам все равно", не избежать ему цепких лап заграничной гетеры. Впрочем, если вы (или ваш верный спутник) окажетесь просвещеннее Сени Горбункова и введете "look at river" (russo turisto! obliko morale!), то узнаете что "there is nothing special" и получите пожелание идти, куда шли. Можно, конечно, ответить что, мол, шла бы ты сама, бабуля, в грубой англо–американской форме, да только... Это не соответствует генеральной линии партии! Игрушка, кстати, на ненормативную лексику реагирует очень живо, хотя до сьерровских творений ей в этом смысле еще расти и расти. Она также не откажется в ответ на команду "scream" поорать вместе с вами: "Aaaaaaarrrrrggghhh!". А с какой радостью воспринимаются предложения попрыгать или нырнуть — это что–то.

Примерно через час такой вот игры (глядение в черный экран, упражнения в стенографии) голова среднестатистического аркадничающего населения начинает пухнуть, и бедняга, не выдержав нагрузки, помчится отрывать части тела недругам в каком–нибудь "мортал комбате" — рефлексы не дадут ему погибнуть. Настоящий же приключенец не сдастся, и ему откроется истина.

Дифирамб–1 (один, зато...)

Сразу же после появления Zork стал хитом — за несколько месяцев было продано около полутора тысяч копий игры (так вот куда делось золото партии!), количество же нелегальных экземпляров установлению не подлежит.

Вы уже знаете, что, согласно законам враждебного нам — вольным пиратам — капиталистического рынка, сильный успех какой–либо игры вызывает в жанре явление, которое можно условно назвать "демографическим взрывом в мире компьютерных программ". Взрыв этот появляется благодаря деннонощным стараниям программистов–энтузиастов (зачастую бесталанных и не всегда профессиональных), желающих срубить побольше иноземных рублей. Вот и тогда — после появления Adventure — адвенчуры выскакивали как грибы после дождя. К сожалению, (вот он, дифирамб) очень немногие творения смогли переплюнуть "Хроники Зорка" по интересности загадок, продуманности и глубине сюжета и прочим характеристикам.

Из личного опыта

Не знаю, как вы, а мне в начале каждого нового квестопрохождения хочется поскорее обойти и осмотреть новые места, поговорить с кем можно, попутно поднимая с земли все, что не приколочено, и вырывая предметы из рук изумленных "энписей". В принципе, нормальные рефлексы рядового квестера, правда? Что тут странного? Дело в том, что большинство квестовых событий происходит в очень дремучих местах — нужно обладать хитроумием и зрительной памятью, чтобы не заплутать. Помнится, довольно запутанными географическими данными обладали Simon the Sorcerer, Lure of the Temptress и Ringworld 2. Если в первых двух я еще умудрялся помнить дорогу, то в последнем...

Вот и в "Зорке" так — ходишь–блуждаешь по лесу, как медведь–шатун или грибник–неудачник (...дело было зимой...), а пользы от этого — с гулькин нос. Скажите, как запомнить дорогу, если надпись на экране не изменяется: "Forest", и все тут. И чем он от предыдущего forest'а отличается — тайна сия великая есть. Ну, мы не лаптем щи хлебаем, соображаем: нужна карта. И тут, при весьма таинственных обстоятельствах, всплывает один очень интересный момент. Мир Зорка, как и во всех адвенчурах, разделен на комнаты (весьма условно — "комнатой" может быть и лодка). Но дело в том, что комнаты эти... как бы это поточнее обрисовать... не прямоугольные. Иными словами, если вы покинули локацию в северном направлении, то это еще не значит, что, переместившись оттуда на юг, вы попадете обратно. Вполне вероятно, что вам придется направить стопы на северо–восток или вообще залезть на уступ — вы с него, видите ли, автоматически спустились, и вас решили об этом не уведомлять. Вроде как скалолаз–самородок — с уступа слез и не заметил, ага. Глаза не видят, что руки делают.

Вот такая получается геометрия Лобачевского — в придачу к особой квестовой логике. Что, ни разу не слыхали о квестовой логике? Ну, это, к примеру, когда для того, чтобы включить скороварку, надо два (именно два) раза дернуть за рычаг в другом конце города, и пока X говорит с Y, дать камень Z. Я, конечно, утрирую, но, согласитесь, очень похоже на то, что творится в жанре. Вот еще примеры: поездка в Нью–Йорк, чтобы взять там ручку, необходимую в Лос–Анджелесе. Почему нельзя попросту купить ручку на месте? Еще бывает так: тащишь с собой из Франции в Ирландию полутораметровую железяку, чтобы открыть канализационный люк. Ну почему? — недоуменно поддакивают Земфире все здравомыслящие квестоманы мира. Да потому. Согласно законам гостеприимного жанра. Не будем даже вспоминать бессмертные творения вроде Goblins (особенно третью часть) и Day of the Tentacle, в коих самая своеобразная логика из доселе мною виданных. Впрочем, играть в такие игры намного интереснее, чем в напрочь логичные вещи типа Police Quest. Но и сложнее.

Демиурги–криэйторы и жертвы прогресса

Создала "Зорк" фирма Infocom. За время своего существования она умудрилась выпустить аж восемь Zork–игр. О других творениях инфокомовцев — не "про Зорк", умолчим, заметив лишь, что они существуют. Все части зорковской эпопеи создавались на одном и том же графическом, а правильнее будет сказать — "алфавитно–цифровом движке". Голый текст грустно–несчастного серого цвета сопровождал играющее в "Зорки" население целых 8 лет. Прогресс отразился лишь на Zork Zero, девятой игре сериала, сработанной саксуалами... сексуалами?.. э–э... аксакалами жанра в 1988 году. От предшественников нулёвый "Зорк" отличался использованием EGA–графики — экран представлял собой книжную страницу с буквицами, маленькими картинками и текстом "черным по белому". Текста было ну очень много — описания окрестностей выросли по объему до пары страниц. К тому времени игра подружилась с мышью — можно было передвигаться из комнаты в комнату, кликая на компасе, и даже нажимать кнопки в менюшках. Вау.

Кроме того, в игре появилась возможность в случае застревания получить наставление, что же делать дальше. Этакий Zork Light. Программа, кстати, очень нервничала, когда ее просили помочь — зачем–то предлагала отключить подсказки, агитировала не пользоваться ими, пораскинуть имеющимися в наличии мозгами, в наивности своей не зная, что именно этим недогадливый геймер мается уже с полчаса. Кстати, для того чтобы отучить адвенчурера использовать чужие идеи, авторы ввели несколько неправильных подсказок. Такие вот веселые, но вредные парни.

Еще одна полезная в адвенчурном хозяйстве штука — возможность в случае своей смерти выбрать не RESTORE GAME, а UNDO (то есть отменить последнее действие — не пинать дохлого мамонта). Жаль, что не во всех квестах есть такая опция, лично я ее помню только в Rex Nebular и еще паре игр, которые не достойны упоминания в приличном обществе. Кто играл в сьерровские квесты, в каждом из которых смертельных исходов больше, чем предметов, тот меня поймет. А тот, кто предпочитал шедевры от LucasArts, соответственно, не поймет.

Надо сказать, что Zork Zero — последняя игра знаменитого сериала, сработанная разработчиками Infocom. В силу некоторых причин звездная команда распалась, а члены ее разбежались кто куда: кто в LucasArts, кто в Legend. Права на вселенную "Зорк" унаследовала Activision, прикупившая в свое время всю инфокомовскую контору с потрохами. Последовавшие продолжения к interactive fiction не имели никакого отношения и были просто квестами различной степени интересности.

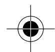
Дифирамбы–2 и 3

Племя interactive fiction живет, цветет и пахнет по сей день и не думает отдавать богу душу (кстати, вы никогда не задумывались, куда попадает символ после того, как вы нажмете backspace?). У жанра есть свой узенький кружок поклонников, и, несмотря на то что постоянно появляются новые игрушки, которые любой желающий может найти в Сети, люди продолжают странствовать по Зорку (replayability дикая — в следующий раз попробуйте вместо "take" вводить "pick", "get" или даже "grab", а вместо "swim" наберите "dive" — ну очень интересно!), предпочитая его новым представителям жанра текстовых адвенчур. Творение инфокомовцев до сих пор остается непревзойденным по многим параметрам. Игра, которой ни много ни мало 20 лет, живет в своем первозданном виде и пользуется популярностью, а это, согласитесь, показатель. Назовите мне еще одну игру, в которую вам и вашим потомкам будет интересно играть спустя десятилетие после ее выхода? Тетрис и "Цветные линии" не в счет!

Вечно ваш

Александр Металлургический, заслуженный искатель приключений на свою.

P.S. Ответы на вопрос, поставленный в предпоследнем предложении последнего абзаца данного письма, отправляйте на ancient_2000@chat.ru. По результатам опроса компетентными людьми будут определены игры, не подвластные забвению, а также IQ среднестатистического УЧУ–по–читателя.

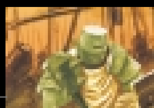





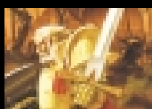



или "Магазин игрушек", которого никогда не было

Колумб, открывая Америку, прежде всего открыл *свою* Америку: карты, по которым он плыл, вовсе не были сплошным белым пятном: он собственноручно тысячу раз, словно повторяя давно усвоенный урок, написал на них слово "Индия".
Она снилась ему с пяти лет.
Он знал ее ничуть не хуже родной Генуи.
Но любил во сто крат сильнее.
"Санта-Мария", "Пинта" и "Нинья" на всех парусах неслись по проложенному им кратчайшему пути к Его Сказочной Индии, но очутились в Америке.
Огромный полуостров Индостан вдруг оказался крошечным островом Самана, Аравийское море обернулось Саргассовым, а индийцы предстали гуарани, майа, ацтеками.
Моя Дорогая Индия, Моя Вожделенная Индия, ты стала еще красивее, еще богаче, еще чудесатей, — сказал он, и был бесконечно прав.
Но, открывая все новые и новые острова, заливы и моря, он все равно делал это только по памяти, не доверяясь картам, до последнего дня надеясь встретить ту Индию, о которой рассказывала ему мать...



Мы ждали этого момента целый век.
Белый лист, с которого мы начали в марте 1995-го, на самом деле был вдоль и поперек исписан размашистым и каким-то даже, право слово, куртуазно-гусарским почерком аспиранта Олега, изящным почти каллиграфическим бисером психолога Маши, бесконечно надежными мудрыми математическими выкладками программиста ПэЖэ, бесшабашными, то угловатыми, то кудрявыми, а то и вовсе разбежавшимися врассыпную, но всегда непритворными словами, оставленными рукой великого игрока Скара В.
Вкусно пахнущий типографской краской, он был белым — загадочным, безвестным, лишь вчера родившимся новичком — только снаружи, а внутри, уж поверьте, каждый охотник знал, где сидит фазан: Великое Игровое Прошлое, оставшееся за спиной каждого из нас, само собой, никого не спросясь, по делу, а чаще без, проталкивало в тексты всех этих икскомов, вольфенстейнов, шаттенджаггеров, коммандеркинов и зорков.
Но только не сегодня.
Сегодня заранее пугающее своей банальностью словосочетание "конец века" имеет силу закона.
Сегодня мы подводим ит... нет, не так: сегодня мы официально объясняемся в любви.
Сегодня каждый из нас пишет о том, о чем всегда хотел написать, придя в этот журнал.
Сегодня у нас Праздник.
Наш общий с вами Праздник.
А если вы все еще не с нами, просто ответьте себе на следующий вопрос: какая из современных игр не будет забыта вами ровно через час после ее прохождения?
То-то.
...Кажется, мы стали совсем большими.
Это честь — сделать такой номер.
С наступающим Новым годом!
Всегда ваш
Игорь И. (garry@game-exe.ru)



P.S. ВАШИ рецензии на старые игры принимаются в любое время суток в любых количествах на исключительно выгодных условиях: лучшие из них попадут на страницы .EXE, все остальные — гарантирую лично — так или иначе будут опубликованы на вновь открывающемся сайте журнала в составе портала родного издательского дома. Пишите.

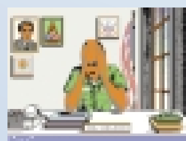
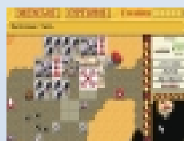
dorogaya redaktsia...\ pis'ma o klassike\ Zork I

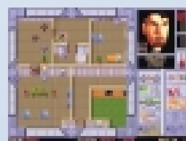
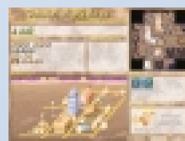
последний взгляд

игровое железо

тестирование

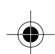
posledny vzglyad



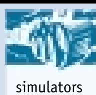


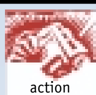


С наступающим Новым годом!











Содержание .EXE CD #12'00

Игры
•Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock •Breakout •Dirt Track Racing Sprint Cars •Escape from Monkey Island •Frogger 2: Swampy's Revenge •Metal Gear Solid •realMYST •Rune •Starlines •Starship Troopers: Terran Ascendancy

Старые игры
•Another World •Betrayal at Krondor •Blackthorne •Cannon Fodder •Castles 2 •Dune II •Earthworm Jim •Goblins 2 •Indiana Jones and the Fate of Atlantis •Lemmings •One Must Fall •Prince of Persia 2 •Quarantine •Red Baron •Sam & Max Hit the Road •Scorched Earth •Shadowcaster •Star Control 2 •Star Wars: Tie Fighter •Star Wars: X–Wing •Supertetris •The Incredible Machine •The Lost Vikings •Ultima IV •Ultima Underworld •Warlords •Wolfenstein 3D •Wordtris •X–COM: UFO Enemy Defence •Zork: The Great Underground Empire

Shareware–игры
•Arkanoid •Blinkin' •Blocks 3 •Digger •DX–Ball •MatchBlox •PacMan•ZapSpot (комплект из 14 игр) •3D Lines

Утилиты
•DFX 4.0 •GetRight 4.3 •Go!Zilla v3.91 •ICQ Roaming •ICQ 2000b Beta 4.55 build #3264 •LingoWare (включая LingoWare Editor) •Neko98 4.0h •RegCleaner 3.5 build 482 •The Bat! 1.47 Halloween Edition •WinAmp 2.666 (U2 Bonus Track, бездна скинов, Russian Language Pack v1.1) •Инструментарий для создания уровней к игре Hired Team: Trial

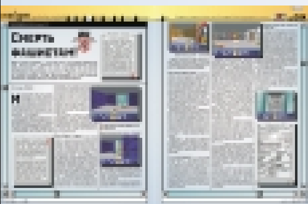
Драйверы
•Savage4 v8.20.33 •Savage4 v8.40.02 •Rage 128 v4.12.6292 •ASUS V7700 v5.33a •GeForce AA Set •Патч для Soldiers of Fortune •Патч для Quake 3

Патчи
•Crimson Skies v1.01 •Reach for the Stars v1.1 •realMYST v1.2 •Red Alert v1.01 •Rune v1.01 •Sudden Strike (CD–ROM Drive patch) •X–Tension v1.6 Beta

Музыка
Саундтрек Earthworm Jim 3D
Бонус–трек, музыка из игр: 7th Guest, Day of the Tantacle, Defender of the Crown, Doom, Doom 2, Final Doom, Dune 2, Fade to Black, Lemmings, Star Control 2, The Secret of Monkey Island, Ultima Underworld, Ultima VII, Wargods, Wing Commander 2, Wolfenstein 3D, Star Wars: X–Wing

Судя по всему, уже не за горами момент, когда происходящее на киноэкранах поmеркнет перед блеском экрана компьютерного.

стр. 74 ▶



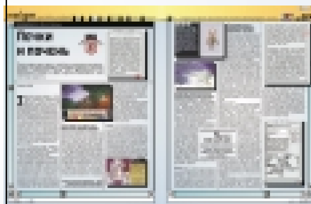
Интерактивное кино практически бесконечно. В Defender of the Crown можно играть десять, двадцать, сто раз.

стр. 46 ▶



Вы сможете играть в X–COM, даже тогда, когда у вашей собаки появятся правнуки, а ваши одноклассники заведут семьи...

стр. 112 ▶



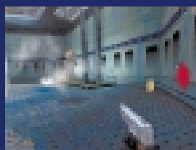
Внимание: КОНКУРС!



Лучшая карта для Hired Team: Trial

Компания **New Media Generation** и журнал **Game.EXE** с удовольствием объявляют о начале

ПЕРВОГО КОНКУРСА ИГРОВЫХ УРОВНЕЙ ДЛЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО РОССИЙСКОЙ ИГРЫ!



Соревновательной площадкой послужит новая игра компании NMG — урaганный 3D–экшен **Hired Team: Trial**.

Специально в помощь всем участникам будет командирован Великий и Ужасный Господин ПэЖэ, четырехмесячный курс лекций которого "Уровнестроительство: Как это делается" (стартующий в следующем номере) призван разъяснить как, чем и зачем. Под дулом шотгана!

Предварительные итоги конкурса будут подведены в мае, и победители, как это у нас водится, получат достойные призы. Все подробности — в следующем тысячелетии!

Необходимый инструментарий для создания уровней к игре Hired Team: Trial уже сейчас можно найти на нашем диске в директории Hired Team Trial: редактор уровней — файл Shine Tools.exe, конвертер для текстур — StxPack.exe.

Реклама в номере

C&C Computer Publishing Limited

Директор•Chief Executive
Михаил Новиков • Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru

Номер 12 (65), декабрь 2000 г.
Issue 12 (65) December, 2000
В 1995–96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"
Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995–96

117419, Москва, 2–й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956–1938, 956–2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956–1938, 956–2385
E–mail: post@game–exe.ru
Internet: www.game–exe.ru

РЕДАКЦИЯ•EDITORIAL BOARD
Главный редактор•Editor–in–Chief
Игорь Исупов • Igor Isupov (garry@game–exe.ru)
Арт–директор•Art Director
Денис Гусаков • Denis Gusakov (dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь•Editorial Assistant
Николай Давыдов • Nikolay Davydov (ndavydov@game–exe.ru)
Редактор отдела стратегий•Strategy Editor
Олег Хажинский • Oleg Khazhinsky (oleg@game–exe.ru)
Редактор отдела Action–игр•Action Editor
Господин ПэЖэ • Mr. PG (pg@game–exe.ru)
Редактор отдела RPG•RPG Editor
Александр Вершинин • Alexander Vershinin (versh@game–exe.ru)
Редактор отдела квестов и логических игр•Adventure & Mind Games Editor
Маша Ариманова • Masha Arimanova (masha@game–exe.ru)
Редактор отдела игрового железа•Hardware Editor
Николай Радовский • Nikolay Radovsky (nradov@game–exe.ru)
Корреспонденты•Writers
Фраг Сибирский • Frag Sibirsky (frag@game–exe.ru), Михаил Судаков • Mikhail Sudakov (michelle@game–exe.ru)
Рейтинги•Ratings
Василий Петров • Vasily Petrov (vasya@game–exe.ru)
Веб–редактор•Web Editor
Андрей Ом • Andrei Ohm (ohm@aha.ru)

Рекламная служба•Advertising
Тел.: (095) 232–2261, 232–2263
Светлана Сазонова • Svetlana Sazonova (svetas@computerra.ru)
Служба распространения и подписки•Sales, Distribution & Subscription
ЗАО "Компьютерная пресса" • Computer Press
Тел.: (095) 232–2165 • Tel.: (095) 232–2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881–5973, (212) 673–0776
Техническая поддержка•Technical Support
Евгений Васильченко • Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать•Printer
Acta Print Oy, Finland
Тираж 35000 экз.
Circulation 35,000 copies.
Цена свободная

Учредитель•Founder
Дмитрий Мендрелюк • Dmitry Mendreliouk

Зеленые и сухие

Веселые и сумасшедшие

3.30 пополудни. Пятница. Окраина города Мескит, штат Техас, США. Пришельцами захвачена группа разработчиков ID Software, не так давно с триумфом выпустившая Wolfenstein 3D. Чужие, обладатели варварского акцента, провели допрос похищенных, в число которых вошли: творческий директор Том ХОЛЛ (Tom Hall), программисты Джон РОМЕРО (John Romero) и Джон КАРМАК (John Carmack), художник Адриан КАРМАК (Adrian Carmack), дизайнер руководства пользователя Кевин КЛАУД (Kevin Cloud) и финансовый директор Джей УИЛБУР (Jey Wilbur).

Чуть позже в лапы пришельцев попали Джордж БРУССАРД (George Broussard) и Скотт МИЛЛЕР (Scott Miller), совладельцы компании Apogee. В группе программистов также находился секретный агент Дэйв ТЭЙЛОР (Dave Taylor), который все записал на магнитофон. Пленка была найдена в архивах электронного журнала Game Bytes. В начале слышен голос Джея Уилбура, затем голоса Тома Холла и Джона Ромеро. Джон плачет и часто вскрикивает: "Куда вы дели мой компьютер NeXT, ублюдки?" Часть материалов не поддается расшифровке. По-видимому, допрашивали с пристрастием. Крича в агонии, разработчики стерли в кровь свои пальцы, их мизинцы демонстрируют явные признаки трансфалангеального туннельного синдрома.

Games Magazine (те самые Чужие): Сколько вам лет, ребята?

ID Software: Мы разного возраста, одним 20, другим 30. Вместе нам 150!

GM: Это вы написали версию Castle Wolfenstein для Apple II?

ID: Нет. Это был Сайлас Уорнер (Silas Warner) из Muse Systems. А еще эта компания выпустила Beyond Castle Wolfenstein.

GM: Но вам ведь надо было получать разрешение на использование названия?

ID: Отнюдь. Авторские права на название Castle Wolfenstein долгое время никого не интересовали. Их даже прикупила себе где-то на барахолке одна старушка из Мичигана, и ей тоже было по барабану. Короче, наши юристы поговорили с ней по-доброму, и права теперь принадлежат нам.

GM: Какие компьютерные игры нравятся вам сейчас и во что вы играли в прошлом?

ID: Ну, Wolf3D, естественно. Это вещь! Еще Monkey Island. Все, что делает Origin, тоже круто. Джон Ромеро предпочитает игры типа Ultima. Том любит пострелять. Джону нравятся пазлы. Нас объединяет одно — мы любим аркадные игры, и квортеры в наших карманах не переводятся. В последнее время мы часто рубимся в Street Fighter II. Что еще? Fatal Fury для NeoGeo. У нас работа такая — приходится играть в разные игры на всех домашних игровых системах, повторяю: на всех, и мы занимаемся этим серьезно.

GM: Когда вы начали программировать?

ID [сквозь массивные шумы и помехи]: Четверо из нас начинали на Apple II. Ну а художники — подлые богомазы, что с них возьмешь! [Ржут как кони.] Ну ладно, можно сказать, что Кевин рисовал на Apple II. А начинали мы в 1980 году.

GM: Когда вы запустили Wolf3D? До того, как началась работа над Ultima Underworld?

ID: Да вы что, с дуба упали? Ultima Underworld уже два года как в разработке. А мы свой проект запустили 15 декабря 1991 года. Конечно, мы слышали об Ultima Underworld, и еще подумали, что наложение текстур — это классная идея. Джон Кармак тогда сказал: "Эй, мужики, я могу сделать это!" Через шесть месяцев мы действительно сделали это. Так сказать, задали им перцу.

GM: Чем вы занимались до Wolfenstein 3D?

ID: Мы делали Commander Keen 4–6, а до этого целую кучу игр для SoftDisk. Между прочим, Commander Keen был назван игрой года и лучшей shareware-программой года.

GM: Почему у Wolfenstein 3D было так мало рекламы?

ID: Но ведь это shareware! Низкие накладные расходы. Зачем тратиться на рекламу, если можно раздать копию игры каждому почти забесплатно.

GM: Неужели такой способ распространения игры приносит доход? или вы уже пожалели, что не сделали игру коммерческой?

ID: Нам нравится наш подход. При обычном коммерческом способе слишком много затрат. И в это лучше не лезть. Куда проще иметь дело с рынком shareware. Народ получает продукт сразу, как только работа над ним завершена. Не успели вы закончить игру, а через какие-то два часа люди уже играют в нее.

GM: Как долго вы тестировали Wolf3D?

ID: Ровно месяц. Наш программист Джон "Kill-or-Be-Killed" Ромеро — самый быстрый игрок в мире. Он прошел эпизод 1 за 5 минут 20 секунд. Он настолько быстр, что это уже не смешно. Мы называем его доктор игровых наук Джон.

GM: Значит, вы очень тщательно занимаетесь тестированием...

ID: Отладка программы — вещь принципиальная. Ошибки всегда есть — пока их кто-нибудь не найдет.

GM: А что означает сочетание клавиш TAB-X? Дополнительные предметы?

ID: Просто бонусные очки, и все такое...

Green and Pissed
(рабочее название)

ЖАНР | 3D-шутер от первого лица

Разработчик	ID Software
Издатель	ID Software

Суть
Нечто похожее на краснознаменного головокружительного Wolfenstein 3D, но со значительно усовершенствованным engine'ом (сейчас полноэкранная версия игры идет на 50% быстрее).

Дата выхода
Первая половина 1993 г.

Особенности
Стены под произвольными углами, потолки различной высоты, множество источников света, объекты, которые можно поднимать и опускать. А еще связь через последовательный порт, сеть, Atari Lynx (до 4 игроков).

Дэйв **ТЭЙЛОР** (Game Bytes)

GM: Это вы выпустили несколько редакторов уровней для игры?
ID: Мы видели эти редакторы. Один из них ничего, но мы не можем их одобрить.
GM: Вас беспокоит то, что люди берут ваш engine и пишут на нем свою игру?
ID: Ну да, в таком случае кое у кого возникнут проблемы с законом. Сейчас мы выпустили версии 1.1 и 1.2, там исправлены кое–какие ошибки. Но никаких редакторов уровней не будет, даже для коммерческой версии. У нас были планы объявить конкурс с большим призовым фондом. Предполагалось, что это будет соревнование в мастерстве, но так как при этом была возможность смухлевать, мы решили конкурс не проводить.
GM: Поподробней, пожалуйста! Что нужно было сделать?
ID: В лабиринте был спрятан некий объект. Если бы вы увидели его, то, позвонив в Apogee, могли выиграть приз. Целую кучу игр от Apogee или деньги, чек на $1000...
GM: И что это был за объект?
ID: Он находился в лабиринте, который очень трудно пройти. Вы находите этот объект и звоните в Apogee, называете его — и это победа. К сожалению, чит–код позволял обманывать и проходить сквозь стены. Был бы миллион звонков.
GM: Какой графический режим вы использовали для Wolf 3D?
ID: Режим VGA с четырьмя потоками и четырьмя плоскостями и способностью зеркального отражения страницы. Мы могли в определенные моменты рисовать четыре пикселя сразу, и это серьезно увеличило скорость.
GM: На каком языке это писалось?
ID: Подпрограммы масштабирования и отслеживания лучей были написаны на ассемблере.
GM: Какие системы разработки использовались?
ID: Borland C++, но только в качестве транслятора ANSI C.
GM: Над какими проектами вы сейчас работаете?
ID: Wolf3d для Atari Lynx и Nintendo. Кроме того, мы работаем над игрой с рабочим названием Green and Pissed. У финальной версии, наверное, будет другое название, так как издатель на нас давит... [Очень много хихиканья.]
GM: Что это будет за игра?
ID: Наподобие Wolfenstein (хотя Wolfenstein и в подметки ей не годится!), но Джон значительно улучшил engine. Полноэкранная версия идет на 50% быстрее. Стены под произвольными углами, потолки различной высоты, разнообразные источники света, объекты, которые можно поднимать и опускать. Что-то вроде Stygian Abyss, но никакой деформации изображения и очень быстро. А еще я написал engine для Bard's Dungeon (игра выйдет в начале следующего года). Плюс мы помогаем другим дилерам на рынке shareware. К примеру, делаем BioHazard с использованием нашего engine'а от Commander Keen 4.
GM: Собираетесь ли вы заняться многопользовательскими играми, в которые можно играть по модему или в сети?
ID: Да, именно такой будет Green and Pissed. Планируется связь через последовательный порт, сеть, Atari Lynx (до 4 игроков).
GM: Поясните, что именно говорят герои Wolfenstein 3D?
ID: Главный злодей говорит: "Guten Tag", надеюсь, это все понимают. Когда злодей умирает, он произносит: "Mutti", что значит "Мама!".
GM: Спасибо за разъяснение! Однако в конце он произносит: "KK". Что это?
ID: Это должно было быть доказательством того, что вы победили. Мы придумали это для конкурса, который так и не состоялся из–за чит–кодов.
GM: Кстати, во время игры у меня кружится голова из–за быстрых перемещений по экрану. Вам уже говорили о подобных случаях?
ID: Да.
GM: Вы рассматриваете это как комплимент?
ID: Да. Мы подходим к реальности достаточно близко, чтобы заставить ваш мозг думать, что все перемещается так быстро. Полагаю, что это комплимент.
GM: Вы не думали о том, чтобы сделать экспериментальную игру, стереоскопическую версию?
ID: [Джон] Я сейчас много работаю над игрой типа виртуальной реальности. Я использую систему на платформе NeXT. Да, в наших планах есть полнофункциональное устройство виртуального мира с применением стерео–очков или чего-то подобного.
GM: Хорошо ли Wolf3D продается?
ID: Очень хорошо.
GM: Вы можете назвать цифры?
ID: В четыре раза лучше, чем любая другая наша игра.
GM: Ваши игры прежде приносили вам доход?
ID: О да, они кормят нас до сих пор. Теперь в четыре раза лучше!
GM: Значит, shareware действительно работает?
ID: Нет, только никому не говорите! Это ужасно! [Хихикает.] Это работает только благодаря идее трилогии, когда вам бесплатно дают первую часть, а затем вы уже сидите на крючке. Мы проталкиваем игры в народ, так–то! [Смех.]
GM: Вы делаете самые быстрые в мире аркадные игры. Вам хочется оставаться на вершине?
ID: Нам нравится заниматься тем, что никто другой еще не может сделать.
GM: Вы боитесь конкуренции со стороны других компаний?
ID: Нисколько. Мы процветаем, если есть конкуренция. Где вы, конкуренты? По углам попрятались? Даешь конкуренцию!
GM: Что должны уметь делать программисты, чтобы удостоиться чести работать в команде, создавшей Wolf3D?
ID: Вы должны действительно любить то, что вы делаете. Причина нашего успеха в том, что мы команда лучших в своем деле. Джон действительно отлично программирует. Кармак — хороший специалист по engine'ам. Адриан и Кевин — потрясающие художники. А я [Том] хорош тем, что целыми днями придумываю всякие глупости.
GM: То есть?
ID: Серьезно! Глупостями всякими занимаюсь! Я придумываю героев, диалоги, все, что входит в игру. Я все это проектирую. Раньше я просто делал уровни, но это чересчур узко для меня.
GM: У кого–нибудь из вас есть университетское образование?
ID: Да, есть такие... Но в нашем деле важнее амбиции и любовь к играм.
GM: Сталкивались ли вы с какими–нибудь проблемами?
ID: Да, чтобы доделать все уровни, а их 60, необходима адская усидчивость. Разрабатывая 59–й уровень, очень трудно придумать что–то новое.
GM: Как вы стали работать вместе?
ID: Раньше мы работали в SoftDisk. Скотт Миллер из Apogee попросил нас сделать для него игру. Мы послали ему листок бумаги, на котором в одном абзаце было описание Commander Keen 1. Спустя три месяца работы без выходных и свободных вечеров мы, создав целую трилогию, выпустили Commander Keen 1. Затем к нам присоединился Адриан с еще парой ребят. В принципе, все, кто сейчас трудятся в ID, раньше были в SoftDisk.
GM: Чем вы занимались в SoftDisk?
ID: В основном программным обеспечением. Мы должны были писать по одной игре каждый месяц. Отличная тренировка, плохо лишь то, что нельзя было сделать ничего другого. Тогда мы занялись этим самостоятельно. Решили, так сказать, прославиться.
GM: Вам при этом платили зарплату?
ID: Нет, мы писали игру в свободное время, то есть после работы в SoftDisk. Скотт помогал нам кое в чем до выхода Commander Keen. А ну–ка, все быстро поблагодарили Скотта!
GM: Мы вас не очень отвлекаем от дел? Все–таки пятница, конец рабочего дня...
ID: Нет, да мы ничем особенным и не заняты, просто дурака валяем. Играем в Street Fighter II и отлаживаем бета–версию Spear of Destiny — это название коммерческой версии Wolf3D.
GM: Чем она будет отличаться?
ID: 20 новых уровней, новая графика, боссы, песни, заговоры, новое это, новое то!..
GM: Что вас окружает в рабочей обстановке?
ID: У нас есть Neo–geo, Super Nintendo, Geneis, Turbo Grafix 16, Nintendo, Gameboy и стоячий автомат Pacman. Но когда надо сдавать проект, то работа занимает семь дней в неделю, по 16 часов в день, не до отдыха. Так было, когда мы сдавали Commander Keen. График работы смертников.
GM: Ваши планы на будущее?
ID: Green and Pissed и перенос игр на другие платформы. После Green and Pissed мы займемся Commander Keen 7. Вообще, весь 1993 год жестко распланирован, если только не придет какой–нибудь дядя с чеком на очень большую сумму. [Хихикает.] И тогда мы "прогнемся, как ветер"! ["Дюна"?]
GM: Что еще ценного вы можете нам сообщить?
ID: Мы пьем много газировки! Газировка + пицца + программист = программа.
GM: Ваша любимая еда?
ID: Джон Кармак подпитывается исключительно Diet Pepsi и пиццей.
GM: Что будете делать в ближайшие выходные?
ID: Работать.
GM: То есть?
ID: Мы не находим себе места, простите за каламбур, пока не найдем, что нам делать, и затем мы делаем это. Именно поэтому наши проекты готовы уже через 6–7 месяцев. Мы работаем все время. Позвоните в Origin и поинтересуйтесь, почему их игры мурыжатся по два года, хотя людей там в три раза больше. А потому, что эта публика работает не каждый день. И ночью тоже не работают...
GM: Веселые вы ребята!
ID: Нет, мы просто сумасшедшие! "Мы — ветер!" [снова "Дюна"?]

В этом месте они сами начали наперебой задавать вопросы, но на пленке остались только шумы и наводки. Жаль. Ведь истина была где–то рядом. Нам остается лишь с затаенным дыханием ожидать Green and Pissed. Возможно, в этой игре мы увидим зеленых мерзавцев такими, какими они запомнились ИМ.

К работе с магнитофонными Х–файлами был допущен **Майк Новикофф**.

Неисправимый Бритиш

Дэйв **ТЭЙЛОР** (Game Bytes)

Игра всей жизни будет иметь мультиплейер!

18 апреля 1992 года, суббота. Город Остин, штат Техас, США. В этот день самый прославленный игростроитель современности Ричард “Лорд Бритиш” Гэрриот (Richard Garriott) наконец–то выпустил седьмую часть своего суперсериала Ultima. Точное название долгожданной игры — Ultima VII: The Black Gate.

Свежеиспеченную рецензию на новенькую “Ультиму” вы прочтете ниже по течению журнала, мы же посвятим этот разговор с дорогим **Лордом Бритишем**, разумеется, ему самому и (увы, немного, совсем чуть–чуть — ибо коммерческая тайна) его новой игре Ultima VIII: Pagan (название, кстати, еще сто раз может измениться), которая готовится сейчас в недрах Origin.

Кстати, кстати! Почти все игры Origin были шедеврами, но на сей раз комьюнити, прослышав о том, что Гэрриот подумывает о введении в следующую “Ультиму” action–элементов, причем в лошадиных дозах, заранее недовольно. Чувствуя за собой почти смертный грех, продюсер “Ультимы” Лорд Бритиш призвал к себе в офис внештатного корреспондента Games Magazine Дэйва Тэйлора (штатно Дэйв работает в нашем электронном журнале–побратиме Game Bytes). Вот стенограмма этой неожиданной исповеди маэстро.

Games Magazine: ...Стало быть исповедь? Хорошо, Ричард, я счастлив... Итак, сын мой, когда бес попутал тебя впервые — сколько тебе было лет, когда ты написал свою первую компьютерную игру?

Лорд Бритиш: Я ходил в школу в Хьюстоне. Там был телетайп со считывающим устройством на бумажной ленте и модемом. Компьютерное программирование в школе преподавали только один семестр. Но все три последних года обучения в средней школе я писал компьютерные игры. Никаких преподавателей, никаких оценок. В конце семестра учителя смотрели на мои труды и ставили мне отличные оценки. Вот, взгляните на эти бумажные рулоны, похожие на древние свитки, — это некоторые из моих 28 школьных сочинений. Написаны на Бейсике. А эта карта крошечных миров размеров 16x16 символов напечатана буквами на телетайпе. В принципе, с 1974 года я пишу одну и ту же игру.

Вот она, висит на стене, Akalabeth, моя первая изданная игра, в основу которой легли те самые школьные наработки. В 1979 году я получил доступ к компьютеру Apple II, что стало причиной появления в игре псевдо–трехмерной графики. Я работал тогда продавцом в магазине ComputerLand, и мой менеджер посоветовал мне опубликовать Akalabeth. Я потратил 200 долларов на самоклеющиеся пластиковые пакетики и полиграфию и издал эту игру в том же 1979–м. Из восьми экземпляров, которые мне удалось продать в ComputerLand, один попал в офис калифорнийского издательства, специализировавшегося на компьютерных программах. Смелые ребята, они позвонили мне и сказали, что в аэропорту меня ждут билеты до Калифорнии. Я, естественно, сорвался с места, подписал в их офисе какой–то документ, и все завертелось. К слову, мне не понравилось первоначальное оформление пакета, и я заказал другое, более, что ли, сексуальное, художнику Деннису Лоуби (Dennis Loubee), который с тех пор делает обложки для каждой Ultima.

Закончив Akalabeth, я подумал: “Ну и дела, игра принесла мне столько денег, а я ведь никогда не думал ее издавать. А что если действительно написать игру с целью ее публикации?..” Вот тогда–то я и начал работу над первой Ultima. Она тоже была написана на Бейсике, но продавалась не в пример лучше Akalabeth.

“Ага, — подумал я, — если бы код писался на ассемблере, то игра была бы еще лучше!” Подумано — сделано: так появилась Ultima II. К тому времени у California Pacific, моего первого издателя, начались финансовые проблемы, и я обратился в Sierra, предложив Ultima II. OK, сказали в “Сьерре”, мы издадим твою игру в коробке и с картой, отпечатанной на ткани. Так Ultima II стала одной из первых игр, изданных в коробке.

Дальше — больше. Признаюсь, код в Ultima II был несколько кривым — ведь я только–только начал работать с ассемблером, поэтому я тут же приступил к Ultima III, чтобы... все правильно — чтобы исправить все те ошибки, что были в предыдущей игре. Тут есть некая закономерность, не замечаете? Все эти проекты были моим первым опытом в чем–то, и я каждый раз полностью переписывал свои игры. И в этом истинный секрет популярности серии Ultima, ведь каждая следующая игра была значительно лучше предшественницы.

Ну а Ultima III стала первой игрой Origin, основанной мною вместе с братом в 1983 году. Мне было 23. Интересный возраст... Та полоса жизни, когда, не без радости покинув родительский дом, вы больше не воспринимаете советы родителей, однако ж не настолько уверены в себе, чтобы не сомневаться в правильности самостоятельно принимаемых решений, и вам в тайне жаль, что никто больше вам не помогает...

В таком состоянии я приступил к работе над Ultima IV. Научившись писать качественные программы, я хотел стать хорошим рассказчиком. Ultima IV была моей первой игрой с этическим подтекстом, а



Ultima VIII: Pagan

ЖАНР | РПГ

Разработчик Origin Systems
Издатель Origin Systems/Electronic Arts

Суть
Ultima VIII начнется там, где закончилась серия Serpent Isle. Жестокий Guardian изгоняет Аватара в подконтрольную ему Паганию (Pagan), где главный герой совершенно одинок. Его цель очевидна — победить четырех Титанов и вернуться в благословенную Британнию.

Дата выхода
1994 год

особенности
Много, очень много action в реальном времени, четыре магические системы и... мультиплейер. Во всяком случае так утверждает сам Лорд Бритиш.



ее сюжет преподносился игроку на куда более совершенном уровне. В первых трех играх история сводилась к задаче: "Пойди и убей злодея". Вам знакомо такое, верно? "Иди и убей злого волшебника. Ведь ты настоящий герой." — "Откуда вы это знаете?" — "Так сказано в документации." "Хорошо, но вы когда-нибудь видели, как этот злодей вредит людям?" — "Нет." — "А вы сами что делаете в том мире? Лишь вредите всем, кто встречается вам на пути, отбираете чужие сокровища, дабы встретить злодея во всеоружии, злодея, который лично вам ничего плохого никогда не делал!"

Разница между Ultima V и Ultima IV в том, что в U4 вы довольно легко могли отличить героев от злодеев. В U5 некоторые из героев были добрые сердцем, но вполне уживались со злодеями, хотя при этом всецело относились к положительным персонажам. Однако некоторые герои только казались хорошими, но в действительности помогали злыдням. В общем, в U5 появилась нестандартная сюжетная линия, содержащая множество неких смешанных серых зон…

К тому моменту, когда мы затевали Ultima VI, стало ясно, что платформа Apple стала слишком узким местом. И мы, благо позволяло "железо", перешли с 6502-го процессора (1 МГц, 64 Кбайт ОЗУ) на 10–12-мегагерцовый 8086-й ЦП с 640 Кбайтами ОЗУ. Настоящий технологический прорыв! Но это не все, кроме того, мы решили упростить интерфейс пользователя.

GM: Вот-вот! Интерфейс с мышью. Как он появился в "Ультиме"?

Л.Б.: Две игры вдохновляли меня в те годы. Первая — Times of Lore Криса Робертса, а вторая — Dungeon Master. Но интерфейс Ultima VII — мое личное изобретение, коим я очень горжусь. Ничего не могу с собой поделать — очень уж он удобен.

GM: Для каких компьютеров и на каких компьютерах вы разрабатываете игры?

Л.Б.: Посмотрите на эти полки, сплошь уставленные играми с названием Ultima. Вот эта, например, была портирована на семь различных компьютерных систем. И только последняя игра, Ultima VII, стоит особняком — лишь одна коробка и только для IBM-совместимых машин. Это значит, что мы не будем ее клонировать. Ну а требуется ей быстрый 386-й ПК, никак не иначе. Быстрая, но не слишком! Многие хорошие игры сегодня страдают на 386SX. Мы даже были вынуждены поставить "ограничители кадров" — чтобы сдерживать быстродействие игры, если вы запускаете ее на очень мощной машине.

GM: Теперь вы продюсер. Не жалеете, что перестали писать игры лично?

Л.Б.: Куда проще нанять профессионалов, чтобы они всем этим занимались. Поскольку в прошлом я сам писал игры от начала до конца, то прекрасно знаком со всеми частями этого процесса, а значит, знаю, как интегрировать их вместе. Управлять людьми стало естественным этапом для меня.

Но поначалу все было очень болезненно, особенно когда я писал часть кода, а другие его переделывали. Но как только я полностью перестал программировать, мне это даже понравилось. Сейчас, если мне что-то не нравится, достаточно сказать: "Ну-ка, найди другое решение", и это уже больше не моя проблема, а его!

GM: Кстати, я вдруг подумал вот о чем — почему Остин? как вы здесь оказались?

Л.Б.: Все просто. В свое время я поступил в университет штата Техас. Беда лишь в том, что я очень быстро бросил учебу, чтобы писать игры и зарабатывать себе на жизнь.

GM: И кем же вы хотели стать?

Л.Б.: Инженером-электронщиком. Поначалу мне даже нравилось учиться, но потом вдруг все резко изменилось. Мы залезли в такие физические дебри, что забава превратилась в нудную работу. А то, что я всегда делал для забавы, стало работой — развлекательной работой, и к тому же приносящей деньги. Веселое было время!.. Круглые сутки одни игры… Я, кстати, думал, что когда денежки прекратят падать с неба, я непременно возвращусь в университет и получу свой диплом. Но спустя два или три года понял, что даже если мой план не осуществится, у меня накопилось столько практического опыта, что я всегда смогу трудоустроиться в игровой индустрии.

GM: Современная формула успеха. Отличается ли она от того, что было раньше?

Л.Б.: Еще как отличается! Раньше меня часто просили выступить в моей бывшей школе с рассказом, как добиться успеха на поприще компьютерных игр. Я приезжал и говорил: "Обязательно убедите своих родителей купить вам компьютер. В каждом доме должен быть компьютер. Тихо сидите и набивайте на нем программы, которые печатаются в журналах, чтобы самостоятельно научиться программировать; затем напишите игру, издайте ее, и вы разбогатеете — клянусь!" И это была истинная правда.

А сегодня все совершенно по-другому. Ultima VII стоила в разработке один миллион долларов. Когда вам приходится тратить такие суммы, это становится очень серьезным бизнесом, верно? Когда-то моих скромных музыкальных и художественных навыков вполне хватало для запросов того рынка. Но сейчас аудиовизуальное воплощение игры едва ли не на первом месте. Только на этом, к слову, держится успех серии Wing Commander.

GM: Миллион... Это звучит гордо и пугающе. Неужели вам удастся его вернуть?

Л.Б.: Мы вернули эти деньги уже в первый день продаж. Нам надо было продать 50000 копий, чтобы выйти "в ноль". Однако в день выпуска игры у нас было 60 тысяч заказов! Это самая большая коммерческая удача Origin.

GM: Ну а что бы вы посоветовали тем, кто хочет самостоятельно написать компьютерную игру?

Л.Б.: Я не ослышался? Самостоятельно? Забудьте об этом! Даже не мечтайте. Я не шучу. Вы больше не можете конкурировать. Это все равно, что на своих двоих соревноваться в скорости с Lamborghini. Имеется всего лишь один из двух способов написать успешную игру самостоятельно. Либо вам действительно повезет, и вы создадите тетрис, но это сродни выстрелу вслепую, надо уповать только на удачу. Либо вам надо сделать что-то типа Ultima или Wing Commander, но на это вам потребуется порядка миллиона долларов. И закончить игру при этом надо будет ровно через год, а то она устареет… Мой вам совет, если вдруг решитесь работать в одиночку: наймите помощников! Если вы хотите стать частью игровой индустрии, то должны четко определиться со своей специализацией. Хотите программировать — тогда вы должны досконально знать C++ и ассемблер. Обучиться такой специальности во время работы становится все труднее. Хотите продюсировать игры — надо попытаться стать частью какой-нибудь команды вроде нашей и строить свою карьеру внутри такого коллектива, чтобы приобрести опыт во всех составляющих проекта. Это именно то, что действительно сдерживает рост Origin как компании — поиск людей, которые могут вести проекты. Таких людей нельзя нанять. Их попросту нет на рынке. Одна из наших основных целей сейчас — самим вырастить таких специалистов.

GM: Собираетесь ли вы делать многопользовательские игры, которые сейчас входят в моду?

Л.Б.: А как же! Ultima VIII! К слову, мы уже написали универсальный генератор карт для мультиплейерной игры в Ultima VII (вообще-то, мы использовали его еще для Underworld, но подумали, что и здесь пригодится.) Мы вовсе не планировали этим заниматься, но генератор очень просто вызывается и закрывается прямо из игры. Иначе говоря, не думая об этом впрямую, мы исподволь создали нечто приближающееся к многопользовательской игре. А вот Ultima VIII: Pagan будет "заточена" исключительно под мультиплейер, это решено. А еще мы решили отказаться от целого ряда героев. Аватар, ваше альтер-эго, отправится в приключение на свой страх и риск, совершенно один. Разумеется, для этого он, как и игра в целом, будет наделен соответствующими средствами.

GM: Какие сети будут поддерживаться?

Л.Б.: Что бы мы ни сделали, все равно мы будем первыми… что мы используем сейчас? Как это называется?.. Novell! И еще модем, прямое соединение, конечно. Сначала мы попробуем поиграть в офисе, затем люди будут сюда звонить и подключаться к игре. Для коммерческой версии обойдемся пока модемным соединением.

GM: Что еще нового и интересного будет в Ultima VIII?

Л.Б.: Увы, увы… не уполномочен. Лучше взгляните-ка на эти видеоролики, послушайте эту музыку. А может, вам рассказать о новом и интересном не только в Ultima VIII, но и в Ultima X, а?

GM: Гм… А Ultima IX? Ее не будет?

Л.Б.: Будет, будет! Вы сейчас поймете, почему… Вам доводилось слышать о "виртуальной реальности", не так ли? Прекрасно, в Ultima X мы собираемся использовать различные ее формы. Перчатки с датчиками, стереоскопические очки, и все это в мире Ultima. Работа уже идет полным ходом в соседней комнате, куда вам нельзя. Когда игра выйдет, можно будет использовать мышь и все эти новые прибамбасы, если они у вас, конечно, имеются (кстати, они активно дешевеют — всего $1000 за очки). Кроме того, мы пробуем играть с некоторыми более дешевыми и менее технологичными аксессуарами виртуальной реальности. Nintendo, например, советуется с нами относительно того, что бы мы хотели видеть в производимых ими очках, которые будут продаваться дешевле $200…

Все. Больше я ничего не скажу. Я и так тут на миллион долларов наисповедовался…

Стенограмму вел и расшифровывал **Михаил Новиков**.



Крис
КРОУФОРД



КОЛЫБЕЛЬ РЕВОЛЮЦИИ

Сказки дедушки Кроуфорда

Давным-давно, когда на нашей планете уже вымерли динозавры, но мобильные телефоны еще не продавались в супермаркетах на вес, некоторые непоседы пытались скрасить свои скучные трудовые будни тем, что заставляли свои орудия петь и танцевать, всячески ублажать и развлекать хозяев, особенно когда у тех мозги начинали закипать под конец рабочего дня. Так на компьютерах появились игры. Одним из таких непоседливых сорванцов был Крис КРОУФОРД (Chris Crawford), написавший свою первую компьютерную игровую программу в седом 1975 году. Многим, наверное, знакомы его игры: Tanktics, Energy Czar, SCRAM, Eastern Front (1941), Legionnaire, Excalibur, Balance of Power, Patton vs. Rommel, Trust & Betrayal: The Legacy of Siboot, Balance of Power II, The Global Dilemma: Guns & Butter, Balance of the Planet, Patton Strikes Back. Он основал и в течение семи лет руководил Конференцией разработчиков компьютерных игр. Словом, дед еще тот! Так послушаем же сегодня одну из его сказок.

Рассаживайтесь, детки, поудобнее вокруг дедушки Кроуфорда и слушайте его сказку о том, как хорошо жилось компьютерным играм в старые добрые времена. Да-да, семидесятые были добрым временем, я тогда только начинал, по полям носились ковбои, паровозы и Бейсик. Да, милые мои, тогда люди еще были людьми, а программы писались на машинном языке... Конечно, в те времена, игры на компьютерах были значительно проще, чем сегодня. Это были скорее небольшие симпатичные демонстрации умений компьютера или попросту упражнения начинающих программистов. Возможно, в этом кроется одна из причин того, почему к играм все еще относятся как к чему-то несерьезному.

Кило мозгов — это круто!

Первые ПК были двух видов: компьютеры, размещавшиеся целиком на одной плате, и машины на платформе S100. Но все они, если мне не изменяет память, имели всего-то килобайт ОЗУ. Да, правильно, вспомнил: ровно одну тысячу и двадцать четыре байта оперативной памяти. Плюс к тому многие из них имели также несколько сот байтов ПЗУ — чтобы загрузить в него какую-нибудь простенькую операционную систему. Ввод-вывод состоял из клавиатуры или коммутационного блока с кучей переключателей и светодиодов. Примитивно, конечно, но с этим уже можно было работать. Так было в 1976-77 годах.

В 1977 ГОДУ У НАС ПОЯВИЛИСЬ ТРИ НОВЫХ КОМПЬЮТЕРА, КОТОРЫЕ УКАЗАЛИ НАМ ДОРОГУ В СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ.

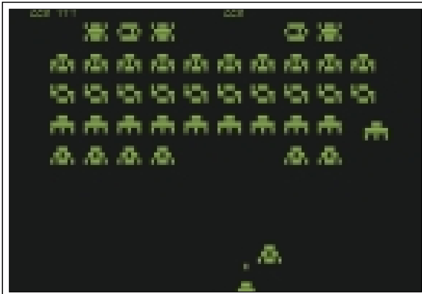
Теперь, дорогие мои, вам стало интересно, как же древние люди умудрялись делать игры на этих допотопных монстрах. Потребуется некоторое воображение. Возьмем, к примеру, <censored> KIM-1. Видите ли, <censored> KIM-1 имела только шесть семисегментных светодиодов и клавиатуру с 23 клавишами. Но люди все равно как-то исхитрялись делать игры под такую машину. Тот же Lunar Lander, где надо было посадить лунный модуль на Луну, а он падал прямо вниз, и вы управляли скоростью сжигания топлива своей ракеты. Всего-то простенькое дифференциальное уравнение первого порядка, ничего более, но люди были счастливы. Вам выдавались параметры: ваша позиция (две цифры), ваша скорость (две цифры), остаток топлива (одна цифра) и скорость сжигания топлива (одна цифра). Как говорил мудрейший доктор Спок, “просто, но эффективно”.

Мы играли и в другие игры: Hunt the Wumpus, BlackJack, Farmer Brown, Hangman, Shooting Stars и еще до кучи. Farmer Brown уже тогда можно было отнести к категории skill & action, если вы, малыши, настолько милосердны и не возражаете. Светящиеся светодиоды на панели составляли определенную фигуру, отдаленно напоминавшую своими очертаниями одно из шести живых существ: муравья, птицу, корову, собаку, слона или лису. Программа заставляла одну из этих световых фигурок перемещаться вдоль панели светодиодов. Вам надо было узнать в ней то или иное существо и успеть нажать соответствующую клавишу на клавиатуре, прежде чем фигурка достигнет другого конца дисплея. Разумеется, сие упражнение не идет ни в какое сравнение с просмотром полицейского сериала по телевизору, но достаточно занятно для того, чтобы уговорить несколько банок пива с друзьями в субботний вечер.

Вот ты, пострел, думаешь, что мы, тупые старики, в детстве играли в тупые игры, но, знаешь ли, мы считали себя мудрецами, когда удавалось написать очередную игру. Понимаешь, мой юный ковбой, мы тогда считали за счастье, если все это вообще работало как надо!

Вожди революции

Но все очень быстро изменилось. В 1977 году у нас появились три новых компьютера, которые указали нам дорогу в светлое будущее. Запомните эти славные име-



Давно ли вы играли в Galaxy?

на: Radio Shack TRS-80, Commodore PET и Apple II. Были и другие машины, но их названия едва ли достойны скрижалей. Вождями революции были только TRS-80, PET и Apple.

Отличительной особенностью новых компьютеров было то, что они продавались как бытовые приборы. Видите ли, мои юные полководцы, до появления этих чудо-машин вам надо было уметь хорошо владеть паяльником (слышали про такую штуковину?), чтобы заполучить домой компьютер. Компьютер надо было собирать самому из различных компонентов — как конструктор. Теперь же можно было пойти в магазин и купить компьютер целиком в сборе всего-то за $1000! Это было счастье! Смекаете, этих малышек можно были принести домой и сразу начинать работать! У них была собственная операционная система и ПЗУ со встроенным Бейсиком, свой ЭЛТ-дисплей, куча ОЗУ (никак не менее 4 Кбайт) и даже встроенная кассета с магнитной лентой для сохранения программ.

Справедливости ради отмечу, что Apple не сразу пробился в лидеры. Сначала в фаворитах ходили PET и TRS-80. У PET был 6502-й процессор, а в TRS-80 использовался Z80. Apple с трудом прорывался к людям: будучи дороже остальных машин, он едва продавался. Фактически, только на рубеже 1980-81 годов программе электронных таблиц VisiCalc удалось по-настоящему раскрутить Apple, но это совсем другая история.

В магазин за... программами!

Именно эти первые коммерческие ПК породили первые коммерческие программы. До этого надо было самому вводить ПО в компьютер с клавиатуры. Код можно было подсмотреть в журнале или информационном бюллетене. Но коммерческие компьютеры сделали компьютерные программы предметом потребления, и люди вдруг стали наперебой писать программы и сами продавать их в магазинах. А теперь слушайте меня очень внимательно! Никаких издателей программного обеспечения и в помине не было! Написав программу, вы обычно делали несколько копий кассет, печатали и ксерокопировали руководство пользователя и набивали всем этим хозяйством самоклеющийся пластиковый пакет, а затем продавали свое творение любому желающему.

Маркетинг в те дни был своего рода испытанием крепости ваших подметок. Когда я делал Tanktics, моя рекламная кампания состояла из одного страничного объявления, которое я, заплатив $50, разместил в информационном бюллетене группы пользователей. Я обошел кучу компьютерных магазинов и облазил все wargame-конференции, расхваливая свою игру и пытаясь продать хоть какую-то часть “тиража”. Продажам тем не менее прежде всего способствовали обзоры в журналах (программ было слишком мало, поэтому журналы дрались за каждую новинку). Так я реализовал аж 150 экземпляров Tanktics.

Продажам прежде всего способствовали обзоры в журналах (программ было слишком мало, поэтому журналы дрались за каждую новинку). Так я реализовал аж 150 экземпляров Tanktics.

Были и другие энтузиасты вроде меня. Однажды я узнал, что в далекой Канаде кто-то сделал милую игрушечку под названием Warlords. Джон Фриман (Jon Freeman) и Джим Коннелли (Jim Connelley) основали компанию с целью перенести ролевые игры на компьютер и назвали ее Automated Simulations (позднее она превратилась в Epyx). Однако их первая игра была тактическим симулятором космических сражений. Помню, была еще группа энтузиастов в штате Массачусетс, ребят звали Personal Software, а сделанная ими игра называлась MicroChess. Чуть попозже они выпустили также нечто более полезное под названием VisiCalc...

Да, никаких тебе издателей, не то что нынче! Надо было самому издавать собственные поделки, потому что вокруг не было никого, кто сделал бы это за тебя. Никаких розничных магазинов по продаже ПО, никаких Egghead или Babbage’s. Программы продавались главным образом посредством почтовых заказов. Самим программистом напрямую конечному пользователю. Разные журналы и информационные бюллетени что-нибудь да писали обо всех этих программах, а заказ по почте был стандартным способом продаж.

Впрочем, уже тогда стали появляться и кое-какие компьютерные магазины. Хотя слово “магазины” к ним вряд ли подходит... это были скорее мастерские, принадлежавшие энтузиастам. В них продавалось кое-какое оборудование и программы, разными путями попадавшие в руки хозяев и продавцов. Программы обычно подвешивались на стойках с крючками, потому что почти все они были упакованы в пластиковые пакеты.

В 1977-79 гг. по заданию родного университета я проехал по всей северной Калифорнии, что дало мне возможность посетить множество компьютерных магазинов. В каждом большом городе имелся хотя бы один, иногда два. Однако в малых городах они встречались реже. Можно сказать, они были редкостью, и каждый был творением своего владельца. Кому-то нравился Apple, другим PET, третьим и вовсе машины на платформе S100.

Почем опиум для народа

Игры в то время стоили значительно дешевле, чем сейчас. Скажем, я продавал Tanktics за $15. Пиратство в те годы не рассматривалось в качестве какой-то серьезной проблемы, потому что, во-первых, никто и не предполагал сделать много денег на программах, а во-вторых, копирование кассеты с лентой, на которой были записаны программы и данные, было довольно-таки хитрой операцией. Так-то, милые мои!

О графике и звуке особо говорить нам сегодня не придется. PET и TRS-80 имели черно-белые текстовые дисплеи. На экране PET отображались 24 строки с 40 символами, а на экране TRS-80, насколько я припоминаю, 16 строк с 64 символами. Графику на экране рисовали путем комбинации буквенных символов, и каждая машина имела в дополнение к обычному набору символов ASCII еще и набор специальных графических знаков.

Настоящей графической феерией в те дни была игра для TRS-80 под названием Android Nim. Все было очень условно, но представьте себе целые ряды крошечных анимированных роботов. И эти фигурки фактически перемещались по экрану во время игры! Они то поворачивали головы туда-сюда, то закатывали глаза, то открывали и закрывали рот. Все это они проделывали в ожидании вашего очередного хода. Это была настоящая сенсация. Я тогда очень ревновал: какой-то Android Nim стал центром внимания всей прессы, тогда как о моих играх, которые были намного глубже, но не столь роскошны в графике, писалось куда меньше...

Вот так обстояли дела, пока к нам не подкрались 80-е годы. Забавно, но я не вижу, чтобы сейчас с нами были те, кому действительно удалось издать что-либо в семидесятых. Кроме меня самого только Фриман да Джим Коннелли, больше стариков не осталось. Все эти молодые выскочки вышли на рынок именно в 80-х. Похоже, таких мастодонтов, как я и вправду земля уже не носит...

Перевод с английского **Михаила Новикова**.



Грэм Дж.
ДИВАЙН

ВЫХОД ЧАШИ

Это вовсе не развлечение, это сумасшествие!™

Помните, кто впервые напугал вас по–настоящему? Нет, не папа, изображающий снегурочку. Ну кто смог засунуть в ваш маленький безобидный компьютер целый замок с привидениями? А, ну да... вполне возможно, его имя вам вообще неизвестно. А ведь героев стоило бы знать хотя бы поименно. Так знакомьтесь же: Грэми ДИВАЙН (Graeme Devine).

Его первая игра стала революционной для жанра — настоящий ужастик! 7th Guest разошелся тиражом в полтора миллиона копий и на некоторое время затмил даже кумира интеллектуально ориентированных секретарш, Myst. И вот уже целых два года Дивайн и его команда "щелкунчиков" из Trilobyte (друзья называют их "жевастиками") грызут твердь тридцатикадрового компьютерного видео. Что примечательно, они близки к успеху (игра почти ушла на "золото"). Вашему вниманию предлагаются избранные места из личного дневника м-ра Дивайна — выдержки из его ежедневных посланий жевастикам.

Откровения

13 декабря 94 г. Сегодня я рассказывал одному журналисту о нашей работе с видео (FMV, Full Motion Video). Он был изрядно удивлен. С таким же изумлением в глазах он встретил бы Ливингстона или изобретателя машины времени. Есть мнение: иногда мы так глубоко зарываемся в наше болото, что теряем из вида угодья всех остальных куликов в этом мире.

16 декабря 94 г. Очередные 24 часа из жизни программиста, чья цель — заново изобретать все вокруг себя. Сижу и смотрю Talk Soup, ежедневную нарезку лучших моментов из сегодняшних телевизионных ток-шоу. Мне нравится. Но вот в чем проблема: пока участники увлеченно обсуждают проблему любовного треугольника, я ловлю себя на мысли, что картинка перед моими глазами крутится со скоростью 30 кадров в секунду. К тому времени, когда Мадлен начинает рассказывать о своих сексуальных конфликтах, до меня доходит, что в 11h ("The 11th Hour", домашняя кличка игры. — **Примеч. перев.**) мы просто портируем телевизор на новую платформу — "персоналку".

Шоу катится дальше. Сколь сложен этот треугольник, если, чтобы объяснить все тонкости публике, героине программы приходится рисовать подробный чертеж! Мне нравится этот "Говорящий суп". Будет время, обязательно портирую его.

Издание CD-ROM World назвало The 7th Guest лучшим игровым CD. Myst идет вторым! И это через два года после релиза! Но это всего лишь отражение ситуации в игровой индустрии. Слишком много внимания уделяется всяким примочкам. Игры должны быть проще, тогда их полюбят. Посмотрите на хиты: Tetris, Lemmings, Doom. Все они элементарны по своей сути. Слишком часто дизайнеры и программисты перегружают пользователя ненужными действиями, информацией, кнопками. Перед командной 11h тоже стоит эта проблема. Ребята, мы не можем позволить себе роскошь пропустить подобный мяч в свои ворота!

10 января 95 г. Опускаю технические детали. Весь день занимался ускорением вывода видеоизображения. Поставил себе задачу отыграть одну секунду. Утянул целых две!.. Смешно, что скорость достигается подстройкой кода под работу 486-го процессора. Большинство "задержек" ЦП происходят из-за особенностей архитектуры, ссылок вперед. Приходится исхитряться и допускать минимум команд, каким-либо образом требующих данные от выполнения последующих инструкций. Написать код, избегающий этого вообще, невозможно. Теперь надо думать еще "ниже", чем ассемблер. Опускаться до машинных инструкций!

Нужно лечь и привести в порядок нервную систему. Вы же не хотите заполучить в боссы полного психа?

12 января 95 г. Еще раз посмотрел Nightmare Before Christmas (мультфильм Тима Бёртона. — **Примеч. перев.**). Господи, сколько сил вложено в эту вещь! Прорва пота и крови.

С другой стороны, о многом им вообще не приходилось задумываться. Так, им не надо было изобретать систему проигрывания видео. За последние 70 лет с этим, слава богу, справились. Вне зависимости от типа и производителя "железа" изображение всегда держится на положенных 24 кадрах.

А вот мы лишены этих самых семи десятков лет опыта. Делаем все своими руками — чтобы работало на любой машине. В индустрии компьютерных игр царит первозданный хаос. Это и плохо, и хорошо. К сожалению, целевая аудитория слишком невелика. В кинотеатры ходят многие, телевизор смотрят все. А вот в "игрушечных" магазинах тусуются лишь редкие тины (хотя в кино их

тоже навалом). Так ради кого мы надрываемся? Может, бросить это неблагодарное занятие и пойти делать обычное кино? Что скажете, ребята?

С другой стороны, подумайте вот над чем: бывает ли хоть один веселый день у тех, кто достиг полного покоя? То-то и оно...

Опыты

20 января 95 г. Иногда искренне жалеешь о том, что вообще поднялся с кровати. Сегодня один из таких дней. Работал над оптимизацией кода. Понял, что не следовало. К двум ночи решил, что вернулся в исходное положение. Ошибся! В три почувствовал, что потерялся, как ежик в тумане.

Вы знаете, что в 1870-х из пороха стали делать зубные протезы и бильярдные шары. Глупо, да? Не стоит и говорить, что зачастую и то, и другое взрывалось — с шумом и спецэффектами. Так вот... с новыми технологиями всегда так. Изобретаешь что-нибудь, а последствий предугадать до конца не можешь. Пока не опробуешь все на своей (или чьей-нибудь еще!) шкуре. Я думаю, эти взрывы до сих пор звучат — тут и там. Мы только не можем их услышать или увидеть.

21 января 95 г. Сегодня я предложил дать видео в 11h в hicolor. Никто и никогда еще не делал игру с такой палитрой! Только подумайте, картинка должна выглядеть лучше, чем в телевизоре!

24 января 95 г. Прочел интервью с одной девелоперской командой: ребята собираются работать в разрешении 640x320. После того как посмотрели The 7th Guest. Хорошо, что мы не выбрали 160x480! Шутка. С другой стороны, когда мы занимались проблемой разрешения, возможность анимации картинки даже и не обсуждалась! Тем более в темпе тридцати кадров в секунду. Кажется, все думали, что мы сошли с ума. Черт побери, они были абсолютно правы.

Недавно мы обсуждали подход Trilobyte к делу. А именно: “нет ничего невозможного”. Я уверен, мы действительно всемогущи. Чего бы не пожелал потребитель, мы это сделаем. Всегда есть путь — надо лишь хорошенько подумать. К примеру, даже сейчас я провожу тесты видеороликов на 60 кадрах в секунду! Мы — группа революционеров, демиургов, созидателей. Пусть каждый из вас, жевастики, не стесняется фантазировать и предлагать. Самая безумная идея может взять и воплотиться в жизнь!

28 января 95 г. Ненавижу DOS! Как люди умудряются жить под ним и оставаться в здравом рассудке? Возьмем хотя бы компиляцию кода. Любая NeXT-машина нашей сети позволяет мне взять и откомпилировать программу. Я всегда уверен, что моя конфигурация, файлы и директории будут упорядочены так, как я это люблю, что я могу получить доступ к собственным документам с любого компьютера. Мне не приходится заботиться о количестве оперативной памяти, месте на жестком диске и прочих установках.

И тем не менее... комбинация DOS + Windows является самой популярной оперативной системой в мире. Должно быть, дело рук враждебно настроенных инопланетян. Других вариантов нет!

2 февраля 95 г. Прошу вас, не обращайте внимание на мой стиль. Доставшееся мне количество сна за три дня равняется примерно десяти часам. В сумме. Мозги находятся в кошмарном состоянии. Хочется сказать им: shutdown.

Но нельзя. Надо еще разобраться с hicolor-режимом. Спецы из SciTech поделились интересной информацией. Оказывается, все видеокарты до единой поддерживают hicolor с момента появления SVGA! Мне придется выяснить, правда это или нет.

В итоге сажусь и смотрю телевизор. И вот опять! Начинаю пристально разглядывать картинку, анимацию и артефакты, как только действие на экране теряет интерес. А это примерно 72,3% от всего времени просмотра. Загляделся на сглаживающие артефакты на свитере какого-то парня в рекламном ролике... Затем без видимой причины пошел в магазин и купил ровно 24 замороженные пиццы. Странно.

18 февраля 95 г. На пути домой наткнулся на светофор, который переклинило на красном свете. Переключаться на зеленый он отказывался из принципиальных соображений. Скопилась небольшая пробка (и это в 4 утра!). Подумалось: моя жизнь похожа на этот светофор — зеленый свет никогда не зажигается просто так, по доброй воле.

Я собирался вернуться домой пораньше, часам к семи вечера. Разумеется, у локальной сети в офисе были иные соображения. Она твердо решила умирать. И делала это с завидным упорством: раз за разом, за разом, за разом. Зараза!

Сначала мы решили, что хандрит наш Indigo — он действительно вел себя странновато. Лишь спустя пару часов обнаружилось, что причина кроется в необычном скоплении файлов на одном из жестких дисков. Когда мы запустили проверяющую диск утилиту, она твердо заявила: “Слишком много файлов, ребята!”. Тогда мы взяли и стерли их все. Но сеть, конечно же, все равно не встала. Никто и не сомневался.

25 февраля 95 г. Собираем первый полный билд игры. С видео и всеми прибамбасами. Пусть будет то, что будет. В 11h мы и так используем новенькие, с иголочки драйверы для видео, звука и музыки. Графика в игре на голову превосходит самые лучшие моменты в “Госте”. Дизайн паззлов серьезен как никогда. Видео отлично снято, срежиссировано и пожато. С технической и креативной точек зрения это самый лучший корабль, который может быть построен (моя любимая фраза, добытая из личного дневника одного из инженеров “Титаника”).

Суета и чемоданы

13 марта 95 г. Завтра будем “жечь” первые болванки. Кажется, игра готова.

15 марта 95 г. Сжатие видеоизображения — это ваш любимый домашний свитер. Он идеально сидит, неплохо смотрится и очень, очень удобен. Если дернуть за одну из торчащих нитей, которые никто и никогда не замечал, весь ваш замечательный свитерок развалится на глазах у изумленной пу. С другой стороны, оставить в покое мерзкую нитку определенно невозможно. В любом случае при первой же стирке вы остаетесь без свитера вообще!

Если подумать, это хорошее описание человеческой жизни. Если подумать еще, подойдет и для всей вселенной.

16 марта 95 г. The 11th Hour — первая в мире компьютерная игра с 24-битовым видео, идущем на 30 кадрах в секунду! Причем на стандартном домашнем компьютере. Может, стоит вынести это на коробку? Да, деталь чисто техническая, но по своему значению она ничуть не уступает появлению первого цветного кинофильма. Я прав?

31 марта 95 г. День заморозки! Мы фиксировали все опции в игре! Больше ничего не добавляем, лишь вылавливаем баги.

28 апреля 95 г. Скорее всего, мы успеем закончить еще на этой неделе. Господи, КАК это звучит! Дай-ка я наберу это еще раз: “Мы финишируем на этой неделе”.

Сегодня с превеликим удовольствием демонстрировал публике видео с двойной буферизацией. На ПК такого еще ни-ког-да не делали!

3 мая 95 г. Упс! Мы слегка задержались. Проблемы совместимости — там и сям. “Стандарт ПК” есмь сплошное надувательство. Мыльный пузырь! Эта “платформа” будет гореть в аду. Сделать мультимедийную программу под ПК так же невозможно, как собрать “Шевроле” из содержимого мусорных баков. Со всеми разношерстными звуковыми и видеокартами, процессорами и котроллерами ПК обречен гореть в аду. Удивляюсь, как здесь вообще что-то работает!

Мы все немного утомлены, слегка хотим спать. Но через несколько дней наш продукт будет растиражирован в количестве Одного Миллиона Экземпляров.

Но мы опаздываем. Даже Белый Кролик не опаздывал так, как мы. Я расстроен.

4 мая 95 г. Суета вокруг напоминает мне момент релиза The 7th Guest. Все твердили, что выпускать игру под SVGA по меньшей мере глупо, что не стоило заикаться о 386/20 в системных требованиях, что выходить только на CD — это наглость. Ну вот, ребята. Посмотрите! Мы разошлись тиражом в 1500000!

9 мая 95 г. (День победы!) Четыре “золотых” диска вмещают все наши двухгодичные старания, страдания и открытия. Весь наш труд. Четыре круглых блестяшки — не слишком впечатляет.

С другой стороны, все гениальное просто. The 11th Hour, этот монстр, терзавший нас долгих два года, готов к самостоятельной жизни.

И что теперь? Все заново?

Кажется, со мной ничего не происходило за эти два года — как будто я жил в вакууме со своим единственным ребенком. Но у меня появилось много идей, масса мыслей — куда идти дальше. Этого багажа мне хватит надолго.

К счастью, мы стартуем не сразу. О, нет! Для начала — всем спать! И не стесняйтесь впадать в спячку, ребята, вы это заслужили. До скорого, жевастики!

Ваш, Грэм.

Перевод с английского **Александра Вершинина** (по материалам Wired Magazine).

Последний взгляд

RUNE
www.runegame.com

Жанр
3D action

Разработчик
Human Head
www.humanhead.com
Издатель
Gathering of Developers
www.godgames.com

Сложность	средняя
Графика	5
Сюжет	3,5
Музыка	5
Звук	4,5
Управление	5
Интересность	5

СУТЬ
Unreal Engine в звериной шкуре и с топором в рост человека. У потребителя перманентно стоит дыбом шерсть на загривке — это голос инстинкта.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/95/ME/2000/NT, Pentium II 300 (рек. Pentium III), 64 Мбайта ОЗУ (умножайте на три), SVGA (8 Мбайт; лучше, конечно, GeForce), 6x CD-ROM, DirectX 7.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
См. демо-версию игры на нашем диске!



МАКСИМУС

Мачизм, почесывая заскорузлыми ногтями волосатую грудь, наконец вышел под свет софитов, отпихнув в сторону заливисто визжащую политкорректность и прочий гендерный харрасмент. Товарищ Темный Шутник, вы действительно полагаете, что у вас есть шансы против полутораметрового мясницкого топора?.. Слазь, которые тут. Кончилось ваше.

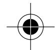
Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Теперь к исконным мачистским забавам вроде bungie-jumping'а и крола по лондонским пабам с лакировкой Jack Daniels темным элем Harp добавляется Rune — адреналиновый коктейль "Слеза комсомолки", проскакиваемый за два дня и вызывающий страшное привыкание с ломками. Все при ней: как никогда хорошо выглядящий Unreal Engine, умопомрачительный дизайн уровней (злоупотребляющий, впрочем, прямыми углами — и на солнце есть пятна, коллеги), свирепый первобытный multiplayer, выдержанный до последней съедобной ящерицы стиль. Наилучшим образом устроена даже такая "мелочь", как ingame-музыка: словно зная, что сплоченный коллектив .EXE первым делом с бранью отметает ее в настройках любых игр, девелоперы включают sequences только тогда, когда наша белокурая бестия попадает в действительно серьезные неприятности. Эффект (почти) неописуем. Компания Human Head, вся сплошь из бывших штатных сотрудников Raven, хоть и не дала нам целиком всей конфеты, которой так зазывно манили на ECTS (в частности, в финальном релизе Рагнар разделывает врагов молча, не проронив ни единого завалящего ругательства), но, образно говоря, со смаком обрушила чугунную кувалду на желто-шерстную покемонью башку. Есть, во имя Одина, еще игры в нашей Мидгардщине!

Вот так, джентльмены, я и получил краткосрочную командировку из родного департамента стратегического клонирования, где царят музыка coffee table jazzz, обезжиренный биокефир и благорастворение воздухов, лишь изредка нарушаемое тихим, как говорит милейший Рубинштейн Лев Семеныч, торжествующим матюжком, в многолюдный дым-коромыслом-action-раздел. Всклокоченные коллеги, стиравшие с ПэЖэ бархатной тряпочкой пыль и брызги КРОВИЩИ, вежливо поинтересовались, чё-я-тут-нафиг-забыл. Так ить, говорю, культ вам принес. Принимай, мол, Родина, серную кислоту.


Могу себе представить, как повела бы себя магнитная рамка в аэропорту!

ФИЛЕЙ
Трупы тают в воздухе, и это их главная проблема: после бесед с Рагнаром оппоненты обычно выглядят так, будто не успели разминуться со скорым фир-




Это не скриншот из Rune по имени “rune7.gif”. Это не Рагнар. Это называется “квинтэссенция”.

менным поездом “Тихий Дон”. Или, как вариант, наподобие набора субпродуктов для заливного а-ля russe — не раз я тешил себя тем, что поднимал отрубленную вражью башку и с гиканьем швырял в пропасть.

Тот особый сорт глубинного гормонального задора, ответственный за деяния вроде разрывания на груди тельняшки и откусывания зубами горлышка у водочной бутылки, неотступно сопровождает нас на протяжении всей игры, лишь изредка уступая место прыжковым пазлам, этому бичу рода человеческого, да, пожалуй, утомительным поискам нужного кирпича, на который надо наступить, чтобы включилась очередная скриптовая сценка. Ритм Rune — нервный, рваный: то миллион конгениальных ракурсов проносится по обратной стороне глазных яблок за секунду, то часовые выморочные петляния по давно зачищенным коридорам, кои (петляния) отчаянно напоминают нам лару и ее маму Core. Бегать не хочется — хочется рубить сплеча. Это то самое ощущение, которое вы испытывали на широкоэкранном просмотре “Гладиатора” Ридли Скотта. Это именно то mojo, которое заставляло вас, заглушая цифровой surround, орать “Максимус!!! Максимус!!!” — священное безумие я топор Рагнара я окованная железом кувалда Рагнара я боевой рев Рагнара я красные глаза берсеркера я ухмыляющаяся месть Рагнара Рагнара Рагнара Рагнара.

ОГУЗОК

Unreal Engine по сей день выглядит просто-таки завидным женихом: свежеобретенная скелетная анимация моделей, мультитекстурирование с КРОВИЩЕЙ, умопомрачительная (паша)-цветомузыка, невероятной красоты небо и, что главное, страшенных пропорций архитектурные изыски приносят с собой самые разные мысли вроде “куда уж лучше, да и зачем?”. Игру делают мелочи — возможность зажечь факел от пылающего трупа врага, вмерзшие в лед тела, с хрустом откусываемые Рагнаром головы кормовых ящериц, громоревущее вагнероподобие, сотрясающее сабвуфер в ключевых сценах. Ее делают также модели холодного оружия, которым как нельзя лучше подходит красивое заграничное слово coolness (я очень прошу пардону, но адекватный перевод нам пока неизвестен). Роскошные лезвия и кувалды отлично себя чувствуют и без сомнительных rune powers: обладая всеми возможностями пожечь мертвецов огненным ме-

В ПОМОЩЬ ИНВАЛИДУ КИБЕРПРОСТРАНСТВА

Не забудьте установить патч 1.1 (см. на нашем диске!) — без него игру периодически сотрясают инфернальные глюки, а загруженные на картах thor1 и trialpit игры лишают Рагнара всего накопленного шанцевого инструмента, оставляя буквально в чем мать родила.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Gamerush (www.gamerush.com) сопровождает 92-процентную оценку следующими рунами силы: "На сегодня Rune — самое красивое применение Unreal Engine, и если настройки Violence у вас выставлены на максимум, ожидайте весьма сочных сцен. Кроме того, в процессе мясорубок одежда и оружие Рагнара покрываются кровищей. Однако, лучше всего — анимация. Нет ничего приятнее, чем подпрыгнуть, размахнуться топором и широким жестом срубить головы троим наседающим скелетам одновременно!"

Высочайший для **Firing Squad (firingsquad.gamers.com)** 90-процентный вердикт заканчивается словами: "Увидимся в магазине 30 октября, сынок. Вне зависимости от того, ненавидите вы трехмерность лютой ненавистью или вчера выиграли в UT-чемпионате очередную "Феррари", Rune вам понравится. И обратите внимание на Рагнара — этот парень, разделывающий врагов на фрикассе и откусывающий головы живым ящерицам, далеко пойдет".

Сайт 3D Force (www.3dforce.com), прекрасно обходящийся без оценок, дает нам понять свое отношение к предмету следующей тирадой: "Rune — действительно работа профессионалов. Вы напрочь забываете, что не являетесь викингом и что снести кому-нибудь молотом башку — не так уж весело. Фактически, игра создала новый жанр, я бы назвал его TPM (third person meelee) — будем надеяться, мы скоро увидим что-нибудь в том же духе".



Судя по пропорциям топора, а также металлическим поножам, бородач не только рубит фишку, но и жестоко пинает ее ногами.

чом, ваш корреспондент предпочитает разделывать болезных голой сталью. Реципиенты, к счастью, не обременены интеллектом, что в данном случае не является пороком. Идите-ка поближе, гаденыши. Чем активнее ведется расчлененка — тем краснее berserk bar. В такую пору производительность труда нашего красного молотобойца неуклонно растет, как внешний долг Нигерии. Кто-нибудь знает, для чего нужны эти дурацкие щиты?..

"Эдды" оказались неожиданно скупы на нечисть — всего несколько национальностей врагов горят желанием пресечь вояж Рагнара из глубинки Хеля проездом через Мидгард в резиденцию Черного Трикстера Локи. Боги гибли еще до того, как об этом прознал Черный Трикстер Фридрих Ницше. А ну гаденыши лежать лежать ЛЕ-ЖАТЬ не вставать ааарргх вот тааак <censored> <censored> по деревне идет прррродррразверррстка.

ГОЛЯШКА

Ни в коем случае не пробуйте запускать multiplayer — иначе вас никто больше никогда не увидит. Действо затмевает своими магнетизмом и экстравагантностью даже такие признанные авторитеты, как стэйдж-дайвинг в бритоголовую толпу на концерте Biohazard и прогулки по Сохо в полтретьего ночи. Два доступных режима — Deathmatch и Team Deathmatch (переводятся на велмогучий как Uzhasnaya Кровавая Баня и Weekend На Скотобойне соответственно); как и принято на дуэли на предметах, чей размер превышает карликовый перочинный нож Victorinox, адресату обычно с лихвой хватает одного-двух ударов, чтобы отправиться в Асгард кушать с богами огненную воду "Финландиа".

В жестком спарринге, в общем, без разницы, чем вооружены оппоненты: владелец чудовищной гномьей кувалды легко уделывается парой взмахов базового меча, и наоборот.

Кроме того, в жестком спарринге, в общем, без разницы, чем вооружены оппоненты: владелец чудовищной гномьей кувалды легко уделывается парой взмахов базового меча, и наоборот. В некотором роде, идеальный баланс оружия. Пока же вы в красках представляете себе, как фрагометр упоенно показывает трехзначные цифры (вполне реально!), я напомню, что предвечный дизайн-документ к Quake, не имеющий, как это всегда и бывает в жизни, ничего общего с финальным продуктом, подразумевал именно использование колюще-режущих предметов.

Самое занятное — это впечатление некоей как бы неряшливости многопользовательских опций: где-то между ушами неотступно свербит ощущение непреднамеренности постигшего Human Head озарения. То есть, кажется, ждали мышь, а родилась не кысь даже, а гора, вулкан Кракатау. Ой, мы ведь только делали strong single... А оно как кинется!!!

ВЫМЯ

Практическая магия, друзья. Флюиды, эманации и белокурые валькирии с лицами (особенно губами) Анжелины Джоли. Заберите у Рагнара меч, и вы получите лара-крофт. Вздумайте поиграться с режимами камеры, и провалитесь в Хель хронической консольной немочи, излечимой только известным курсом терапии доктора Кеворкяна. Отнимите возможность хватать отрубленные вражеские конечности и хлестать ими уцелевших по сусалам — и Rune незамедлительно переедет на ПМЖ в пыльный чулан, где у нас хранятся такие "игры", как Submarine Titans и Outforce и где уже зарезервировано место для переношенного лет на пять дистрофана славика.

Так вот, ничего подобного. Даже я, фигурирующий среди читателей и коллег исключительно как Торквемадушка, не в силах выдавить из "Паркера" ни одной капли лисьего яда.

Уникальная игра.

P.S. А вот что говорит сайту Voodoo Extreme (www.voodooextreme.com) Крис Райнхарт (Chris Rhinehart), главпрограммер Rune: "Очень многие превосходные идеи не вошли в игру — кое-что мы отрывали буквально от сердца в последние минуты перед отправкой "мастера" в GOD... Хотел бы я начать работу над Rune 2? Черт возьми, конечно! Я только-только начал входить во вкус рукопашных!" Вот и славно, Крис, успокоил.



КЛОКОЧУЩАЯ ПОЛНОТА

Почему-то игр, где действие происходит под водой, выходит очень мало. То ли авторы боятся, что не смогут передать очарование подводного мира (и зря, кстати — до сих пор никто из разработчиков-"подводников" откровенно не проваливался), то ли опасаются, что море — штука куда более сложная в отображении, чем пустота космоса или голая поверхность планеты.

Господин ПЭЖЭ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

…И чего, спрашивается, они боятся? Очевидно же, что море — это не только колыбель жизни, но и единственный тип игрового мира, где жестокое исчезновение далеких предметов в непрозрачном тумане полностью оправдано! Игрок ждет и надеется, что уже в паре десятков метров (ну хорошо, чуть дальше, если есть мощный прожектор) не будет видно ни-че-го-шень-ки! Так дайте ему это! Наворотите полигонов выше любой крыши, но показывайте их только под самым носом — и игрок вас за это полюбит. Таков Deep Fighter.

Спецэффекты опять же. Как легко в наши дни сделать красиво, если есть лишняя тысяча полигонов на экране... Немного переливающихся полупрозрачных текстур, наложенных на дно, символизируют волнение на поверхности, несколько вертикальных светленьких полигонов прикидываются солнечными лучами — красота!

И вот оно, доказательство, перед нами. Загляните сразу в оценки игры Deep Fighter — и вы обнаружите там "Наш выбор". Почему? Да потому: взялись за беспроигрышную тему и благополучно довели дело до конца. Молодцы.

ПОЛЕТ НАД ТЕКСТУРОЙ, ЧАСТЬ ОЧЕРЕДНАЯ

Давненько мне не приходилось, удовлетворенно поглаживая изрядно увеличившееся от малоподвижного образа жизни пузо и сыто щуря подслеповатые от монитора глаза, констатировать, что в моем самом-самом любимом жанре появилась еще одна игра. Жанр называется "полет над текстурой", и я просто не могу упустить случай произнести ему очередной панегирик.

Есть что-то в характере почти любого человека ("какой же русский не любит быстрой езды!"), что заставляет сладкий комок подкатывать к горлу, когда совсем рядом, протяни руку и коснись (и не удивляйся, если ее оторвет), проносится красивая и страшноватая поверхность, а ты, как во сне, плавно летишь над ней и хочешь только одного: чтобы сказка не кончалась.

Автосимуляторы (и настоящие автомобили) пытаются реализовать эту мечту, но не дают



В море должна быть рыба. Красивая, как в аквариуме...

Последний взгляд

DEEP FIGHTER
www.ubisoft.co.uk/deepfighter

Жанр
Шутер от первого лица с элементами adventure

Разработчик
Criterion Software Studios
www.studios.csl.com

Издатель
Ubi Soft
www.ubisoft.co.uk

Сложность	средняя
Графика	5
Сюжет	4
Музыка	4
Звук	4,5
Управление	5
Интересность	**4.5**

СУТЬ
Подводная лодка, имеющая на борту неслабое оружие, и очаровательный мир, где субмарина плавает. Очень красиво и весьма играбельно.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 233 (рек. 300), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), Direct3D-ускоритель, 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Можете не верить, но ни одного бага не всплыло. Я и сам-то уже отвык от такого, но супротив фактов не попрешь...



Здравствуй, собрат-юнит. Эк у тебя здоровья-то много! Поделился бы, а?..

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Джеймс Кей (James Kay) с сайта **Games Domain (www.gamesdomain.com)**, судя по рецензии, до миссий-исследований не добрался, а по первым, простеньким, пришел к выводу, что "в целом, Deep Fighter — игра с удивительным потенциалом, но сильно пострадавшая от своего примитивного геймплея". Какой гад.

Некто О.М. с сайта **Gaming Entertainment Monthly (www.gemonthly.com, рейтинг игры: 75%)** уверен в том, что Deep Fighter в воде не тонет, несмотря на отсутствие неприятного запаха: "Простая и сложная одновременно, эта игра с ее расслабляющей атмосферой и продуманной структурой заданий заставила меня не спать ночами, думая о том, как пройти сложные миссии. Создавая приятное разнообразие среди блокба$теров, Deep Fighter явно не собирается тонуть".

Кенжи Такеда (Kenji Takeda) с сайта **GameSpot (www.gamespot.co.uk, рейтинг игры: 8,8/10)** радуется как ребенок: "Когда ты выплываешь из-за камня и обнаруживаешь, что тебе в лицо смотрит пиранья или медуза, ты подпрыгиваешь на целый фатом, прежде чем вспоминаешь, что надо бы нажать на гашетку". И он прав — подпрыгиваешь, ровно на 183 сантиметра, как и обещано.

настоящей свободы, сила тяжести превращает их в жуков, мучительно отталкивающихся от поверхности, дабы привести свое тельце в движение. Симуляторы самолетов выводят в третье измерение, но текстура под ними не проносится, а проползает, а в космических симах — вообще стоит как вкопанная.

Но есть, есть жанр, и в нем периодически возникают новые шедевры. Надеюсь, Terminal Velocity все помнят? Ну и молодцы. Вот там, собственно, жанр был представлен практически в чистом виде. Несложное аркадное управление, чистые и приятные текстуры, счастье полета и большие пушки, в которых не кончается боезаряд...

Deep Fighter — это ОНО. Настоящее. Текстуры — идеальные, управление — стандартное и весьма приятное "на ощупь", мягкое и плавное. Скорость — вполне достаточная, и рыбки-водоросли ее отлично подчеркивают. Пушки — большие, без вопросов, даже шотганы есть. Что вам всем еще надо? Наслаждайтесь!

ОБЩЕЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ЦЕННОСТИ

Понимаю, понимаю. Все нормальные люди не готовы повеститсь просто на текстуры и пушки. Хорошо, так и быть, давайте кратенько пройдемся по тем вещам, которые типичный казуал полагает главными. На первом месте, разумеется, полигоны. Их много. Уровни велики и отлично подходят для битвы: масса узких проходов, поворотов, ямок и горок, из-за которых так жизнерадостно вылетают на полном ходу враги. Причем, уровни бывают двух видов: чисто морские, с той самой игрой света и тени, о которой было рассказано в самом начале, и "квейкообразные", внутри пещер, подводных лодок и прочего. Оба варианта ничуть не тормозят и весьма прилично выглядят.

...все, что связано с живыми объектами, смотрится просто замечательно: рыбы плавают, водоросли растут, разнообразные медузы, пауки и прочая нечисть занимаются чем положено прямо на глазах.

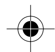
А уж все, что связано с живыми объектами, смотрится просто замечательно: рыбы плавают, водоросли растут, разнообразные медузы, пауки и прочая нечисть занимаются чем положено прямо на глазах.

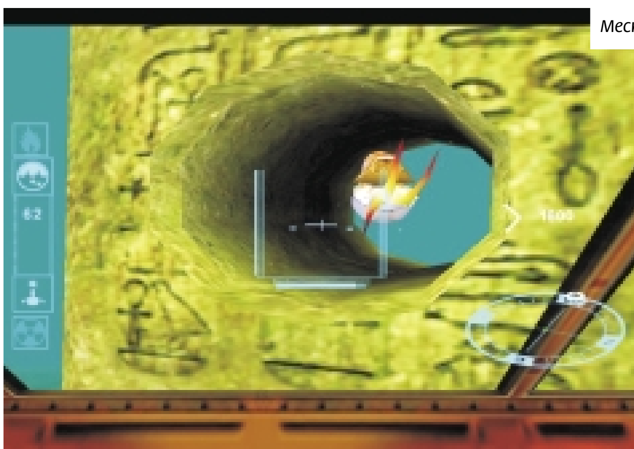
Геймплей. Здесь налицо несколько вопросов, впрочем, вполне решаемых. Изготовлено все по тому же древнему как мир, но от этого не менее удачному рецепту: берем одну часть Больших Боссов, опасных, но от этого не менее симпатичных, замешиваем с десятью частями монстров обычных, привычных и безопасных, зато многочисленных. Добавляем по вкусу environmental hazards (в смысле, неприятностей неодушевленных, требующих пару секунд подумать и точно подобрать момент пролета сквозь них) и, перед тем как подавать на стол, прячем где-нибудь взбитые до устойчивой пены регулярные апгрейды оружия и всей остальной техники.

Впрочем, я обещал вам "решаемые вопросы". Что ж, они есть. Большие Боссы, в лучших аркадных традициях, сидят в засаде и отказываются драться, кроме как на их любимых условиях. А условия эти весьма суровы: двигаться почти нельзя (так, слегка подергаться вправо-влево), отплыть в сторонку и отдохнуть тоже не светит, подзарядить здоровье или оружие — ни за что на свете. Так что, если все будет как обычно, переигрывать сложные встречи придется не один раз.



Дом родной — главная ценность для любого юнита.



Местные креветки больно кусаются.

Более того, некоторые миссии выглядят просто кабальными: злобные ББ нанизаны, как бусы, на длиннющую нитку и для пущего удовольствия перемешаны с долгими дорогами в дюнах среди толп монстриков, имеющих нездоровое обыкновение возрождаться из мертвых, стоит им скрыться за углом. Впрочем, это отчасти компенсируется общей простотой и человеколюбием игры, поэтому поводов нервничать не так уж много. Где наша не пропадала...

А самое неласковое, что можно сказать о Deep Fighter — пожалуй, чуток поругать сложные лабиринты. Уж если нас заманили в затонувшую субмарину (и будьте уверены — нас туда обязательно заманят!), то искать проходы и выходы придется по полной программе. Причем, задачи будут даже сложнее, чем в традиционном шутере, в распоряжение дают не одну, а две подлодки (помните незабвенных Metal Mutant'ов, о которых так красочно рассказывал коллега Металлургический несколько номеров назад? тамошняя металлическая муха — явная прародительница второй подлодки), и придется немало потрудиться, открывая двери, включая выключатели и перепрограммируя компьютеры, чтобы просто выбраться наружу. Но, с другой стороны, многим нравится. Даже меня, ненавидящего лабиринты, чем-то зацепило.

БОЙСЯ, БОЙСЯ, БОЙ...

А зацепило, похоже, тем же самым, чем и недавний фаворит, Star Trek: Voyager — Elite Force: в это веришь. Да, приятная графика — это всегда хорошо. Да, без удобного управления игра отправляется в мусорную корзинку сразу же, несмотря на хорошую графику. Но! Если и встретится игра, имеющая одновременно правильную графику и правильное управление, то это еще не значит, что она задержится на винчестере. Нужно нечто большее. Что-то слабо поддающееся формализации и неизмеряемое в полигонах, умноженных на пиксели и деленных на фэпээсы. Искусство, знаете ли, гармония, не поверяемая алгеброй.

Ударное (смелое, очень смелое) начало, где вместо пачки снарядов и косяка врагов дают акустический манок для рыбсамок и дротик со снотворным для самцов, стряхивает с мозгов слой коры, затоптанный сапогами безымянных десантников, и настраивает на новый лад. Чувства юнита в хорошей стратегии осмысливаются по-иному, и здоровенное здание за спиной начинает восприниматься, как дом родной. "Они разорили мою ферму!" — и простой подводный крестьянин отправляется приваривать шотган над люком любимого подводного же трактора, не забывая дисциплинированно выполнять команды с базы сопротивления.

Сюжет, уж извините, пересказывать сегодня не буду: чтобы подражали — не дотягивает, а как объект для издевательств не воодушевляет. Слегка задело за

Ударное (смелое, очень смелое) начало, где вместо пачки снарядов и косяка врагов дают акустический манок для рыбсамок и дротик со снотворным для самцов, стряхивает с мозгов слой коры, затоптанный сапогами безымянных десантников, и настраивает на новый лад.

живое, что весь мир сузили до размеров одной подводной базы (если бы авторы учили генетику, то знали, что такое мелкое сообщество обречено выродиться в рекордные сроки) и на нее, по-видимую, натравили всех, кого смогли выдумать: и вулканы, и гадкую морскую живность, и конкурентов (пиратов под названием Shadowkin), и, под конец, еще и злых Сайлентов (Silents, не путать с одноименными блоками в подвеске!).

Да и стилевая целостность несколько подкачала (ох, не дает людям покоя Half-Life с его делением на "нашу" и "чужую" половины). Если в "нашей" части все нормально (ну, встречаются, конечно, фрейдистские насекомые, которым приходится отстреливать яйцеклады), то в "чужой" такое наворочено... Смутные околоегипетские мотивы, Перо Истины... Впрочем, все равно красиво, не будем придираться к хорошей игре.

БИЗНЕС ЕСТЬ БИЗНЕС

Почему-то (знать бы, почему — все ответственные лица отмалчиваются) Ubi Soft решила не продавать ПК-версию Deep Fighter на территории США и Канады. К остальному миру это, правда, не относится, но счесть за дурной знак такую новость вполне можно. В США и Канаде единственным способом поиграть в это чудо будет покупка Sega Dreamcast. И недаром на сайте Criterion Studios красуется текст: "Criterion Studios перешла от разработок для ПК к созданию action- и arcade-продуктов для следующего поколения суперприставок". Как я уже, помнится, говорил, добро пожаловать в ад!


Пойдем, бабы, невдалеке такой мужик ждет!



С ШИРОКО РАСКРЫТЫМИ ГЛАЗАМИ

Последний взгляд

METAL GEAR SOLID
www.mgspc.com

Жанр
Tactical espionage action

Разработчик
Konami
www.konami.com
Издатель
Microsoft
www.microsoft.com

Сложность	средняя
Графика	4
Сюжет	6
Музыка	4,5
Звук	4
Управление	4

Интересность
5

СУТЬ
Прятаться, драться, бежать, стрелять, любить, ненавидеть, убивать, прощать. Играть, играть, играть, играть, играть...

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium II 266), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), Direct3D-совместимый ускоритель (4 Мбайта ОЗУ, рек. 8 Мбайт), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Около 200 Мбайт на жестком диске.

Тогда, год с лишним назад, факт обладания уже умирающей приставкой <censored> не вызывал у меня особенного внутреннего восторга. А признание: “Да, я так и не удосужился пройти Metal Gear Solid” пугало окружающих до дрожи в коленках.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Metal Gear Solid (MGS) — самый удачный “порт” с PlayStation за всю историю существования подобного ремесла. Metal Gear Solid — самая удачная игра шпионского жанра за всю историю существования... в общем, вы поняли. Два года назад Hideo Kojima произвел фурор в мире видеоигр, и вот теперь его отголоски дошли до ПК. Впрочем, “отголоски” — сказано недостаточно сильно. MGS, помимо безупречного с точки зрения цельности и увлекательности геймплея, предоставляет игроку такую степень погружения в сюжет, какая прежде была попросту немыслима. Про каждого персонажа можно рассказывать часами, повороты сюжета зачастую шокируют своей неожиданностью, а отдельные моменты натурально вышибают слезу. Да, и не стоит забывать про 300 VR-миссий — когда игра подойдет к концу во второй раз (развилка сюжета-с...), обратите внимание на них — отдельные экспонаты достойны самого пристального изучения.

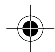
Они полагали, что это — признак уверенности в себе, вызов обществу и аскетизм, граничащий с идиотизмом. Действительно, покупать игры для <censored> и обойти вниманием “великолепный, гениальный” MGS — поступок, выходящий из ряда вон. Но не объяснять же, право, фанатичным сторонникам <censored>, что такая игра заслуживает лучшей участи, а значит — лучшей платформы? Ребята не из хладнокровных, и последней мыслью неосторожного в выражениях хулителя может стать: “Зачем они пытаются обмотать мне шею шнуром от геймпада?”.

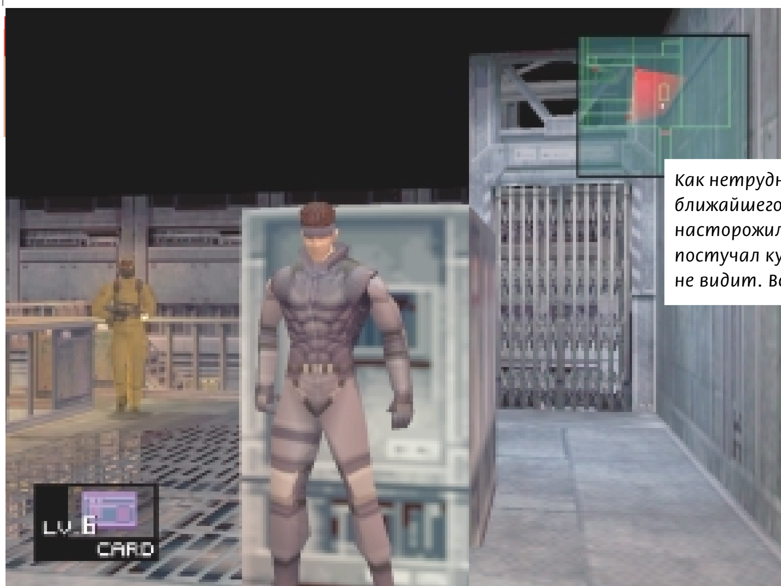
Но даже самым отчаянным пришлось признать, что ожидания оправдались. Metal Gear Solid с приходом на ПК определенно похорошел и умудрился не растерять свой бесценный багаж играбельности. “Порт” работы Microsoft не выглядит чересчур пыльным, но и завету Capcom, недавно проболтавшейся о создании некоего мультиплатформенного эмулятора под названием “Mnogo Platform Dengi Lopatoy”, ребята верны не были.



Вот что самое забавное — к происшедшему здесь Снэйк не имеет ни малейшего отношения.

ЛЕГЧЕ ЛЕГКОГО
Оказывается, портировать с <censored> игрушку, не вызвав известно какого рефлекса у избалованного ПК-игрока, не так

Как нетрудно заметить, "зона видимости" ближайшего охранника светится красным. Он насторожился, потому что я легонько постучал кулаком по контейнеру, но меня еще не видит. Все честно.

уж и сложно. Особенно если она, игра, еще в своей приставочной молодости не выглядела полным уродцем. MGS, на зависть сотням поделок, могла похвастаться не только приличным движком, но и технически продвинутыми спецэффектами вроде Motion Blur, Water и Ninja (он же Predator Effect). Все они перекочевали на компьютер, и хотя на фоне какого-нибудь Quake 3 смотрятся немного по-детски, уважением проникаешься сразу и надолго. Выжать ТАКОЕ из <censored>? Господа, я поражен в самое сердце.

Задача Microsoft, таким образом, сводилась к тому, чтобы не сделать хуже, — большего никто и не требовал, прекрасно сознавая беспочвенность грез о миллионах полигонов и текстурах 2048-в-квадрате. Чуда и не произошло.

Разрешения вплоть до 1024х768, нормальный "трутайповский" шрифт и к месту присобаченная клавиша Escape — что ж, спасибо и на этом. Игра набирает призовые баллы совсем другими способами, и в первую очередь стоит сказать сердечное спасибо нашим японским дизайнерам. Несмотря на некоторый, скажем так, дефицит текстур на старте повествования (что вы хотите — Аляска), ближе к середине MGS начинает постреливать в сторону игрока расчудесными art-образцами.

Серьезно — вы ведь не ждете от захваченной террористами военной базы ярких красок и граффити на стенах? Кабинет "большой шишки", наоборот, просто обязан сверкать начищенным паркетом и пестреть книжными обложками. Представьте себе — пестрит и сверкает! Финальная погоня на джипе заставляет произнести вслух: "Ну надо же!..", а "съемки на природе" в прекрасную погоду так сильно разнятся с привычным снежно-голубым оттенком игры, что в их родство веришь с трудом.

ПО ЗОВУ ПРИСТАВОК

Metal Gear Solid был создан для управления с геймпада, и это сразу бросается в глаза. Солид Снэйк прекрасно обходится четырьмя основными клавишами, на каждой из которых "висит" по два-три действия. Так, пробел (по умолчанию) отвечает за нажатие кнопок, рукопашный бой и многоцелевое использование подручных средств. "Контрол" ломает задремавшим врагам шеи, стреляет из табельного Socom'а (пока не подыщется что-нибудь более приличное) и работает в паре с пробелом, а довольно странное расположение клавиш "Next Item", "Next Weapon" etc. легко понять, кинув взгляд на стандартный <censored>-джойстик с "шифтами", удобно ложащимися под средние и указательные пальцы обеих рук.

Впрочем, это не порок. Консольное прошлое поначалу бросается в глаза, но постепенно отходит на второй план. Фиксированная камера (слава богу, не за спиной) не раздражает, упрямое нежелание главного героя ходить по направлениям, отличным от восьми стандартных, кажется вполне естественным, а приставочную систему сохранения (строго в начале каждой условной локации — благо, они невелики) начинаешь любить — кто знает, сколько шарма и классических киношных ситуаций растерял бы этот шпионский боевик, имей он в активе обычные Quick Save и Quick Load?

Оказывается, портировать с <censored> игрушку, не вызвав известно какого рефлекса у избалованного ПК-игрока, не так уж и сложно.

LIVE HARD

Что касается геймплея — он необычен и страноват. По-хорошему страноват. Бесконечные перекуры за углами, в потемках, не попадаясь на глаза врагам, сменяются "драйвовым" action с рекордным показателем "убитых врагов в секунду". Самое нормальное времяпрепровождение для играющего в MGS — настороженное ожидание, наиболее классическая поза — спина согнута, глаза прищурены и скошены на правый верхний угол экрана. Туда, где карта и красные точки врагов с синими зонами видимости.

Штука удобная, если сравнивать с Commandos (там речь шла всего лишь об одной "зоне"), и одновременно катастрофически отвлекающая от происходящего на экране. Иногда я ловил себя на мысли, что вот уже десять минут подряд не смотря в центр экрана, — сознание преспокойно обходится схематичным изображением происходящего. "Смотри, террорист потянулся, и изо рта валит пар!" Плевать — двое надоедливых патрульных наконец-то разошлись, и можно юркнуть в открывшуюся лазейку, не рискуя быть замеченным.

А поимка с поличным может обойтись очень дорого. Здорово, когда на всю комнату тричетыре террориста, которых можно перестрелять или хорошенько отколошматить. Ужасно, когда поблизости дремлет целый взвод или, что еще хуже, вместо бдительного патрульного висит следящая камера с пулеметом и чертовой уймой патронов. А ведь могут — да



Условия таковы: кто первым упал вниз, тот и неудачник. Впрочем, на низших уровнях сложности это условие не соблюдается — вылетевший за пределы "ринга" чудом цепляется за его край и быстренько карабкается наверх.



Кабинет Psycho Mantis: Солид Снэйк при параде. Чтобы добыть такой костюм, игру надо пройти как минимум один раз. В будущем появится и “камуфляж-невидимка”, и многое другое.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

“Metal Gear Solid — отличный выбор для тех, кто ищет захватывающую action-игру”, — рекомендует Фара Хьюстон (Farah Houston) с сайта **Games Domain (www.gamesdomain.co.uk; рейтинг игры: Highly Recommended).**

“Если вы еще не играли в MGS или же хотите немного освежить в памяти лучшую консольную игру 1998 года, определенно стоит попробовать”, — уверяет наш знакомый Крис Крамер (Chris Kramer), работающий на сайте **Daily Radar (www.dailyradar.com; рейтинг игры: Hit).**

“Не удержусь, процитирую оригинал: “The port is great, the game is fantastic”, — попадает в яблочко Винсент Лопез (Vincent Lopez), сайт **PC.IGN.COM (pc.ign.com; рейтинг игры: 9/10).**

запросто! — перекрыть входы-выходы и пустить газ. Если под рукой не окажется маски, способной оттянуть мгновение жгучей боли в легких, — заказывайте фотографию на надгробие. А вот еще: лазерные лучи, необнаруживаемые ничем, кроме сигаретного дыма и термо-очков (кстати, преполезнейшая вещица — “ночное видение” отдыхает), или мины, тоже обладающие зонами видимости.

Шпионов на Аляске не любят и всячески стараются обидеть. Что остается? Обижаться в ответ.

ЛИЦА

И все-таки это не главное. Да, подобный experience не забывается. Стремительная погоня, Снэйк в роли зайца на собачьих бегах, наступающие на пятки террористы, бесконечно высокое здание, белые росчерки выстрелов, автомат к плечу, разворот на 360, гора трупов, через четыре пролета — все по новой... Драка лоб в лоб, заклятый враг и брат “по пробирке”, таймер бомбы, отсчитывающий секунды, почти файтинг, жизнь любимой женщины на кону... Попытка увернуться от многотонной железной ноги Metal Gear Rex, стрельба из “Стингера” по левому плечу махины, неожиданная помощь, ракета за ракетой в кабину пилота, очередная победа... Выстрел из “Никиты”, осторожное управление непослушным снарядом, десятая попытка, нужная комната, взрыв, тревога отключена... как изящно!

Иногда я ловил себя на мысли, что вот уже десять минут не смотрю в центр экрана...

Игра чудесным образом следует за сюжетом, заставляет переживать самому и волноваться за героев. Такие разные харизматические боссы, среди которых нет ни одного “классического”, как в визуально-характерном, так и в игровом смысле, оставляют после себя не только ощущение победы над сильным противником, но и чувство потери — как будто от тебя ушел замечательный, пусть и не всегда добрый человек, замены которому нет и не предвидится.

Revolver Ocelot теряет руку — его искренне жаль. Он не раскается, лишь обозлится на неведомо откуда появившегося ниндзя в “камуфляже-невидимке” и при встрече, словно в отместку, будет пытать Снэйка. Но его жаль. Sniper Wolf, одна из лучших женщин-снайперов в мире, чуть ли не влюбляющаяся в каждую из своих мишеней — их у нее мало, слишком высокая квалификация, чтобы размениваться на легкие цели... Умирает, осознав, что так и не нашла своего места в жизни. Умирает, умудрившись разбить сердце гениальному ученому Otacon'у, слишком поздно понявшему, что его изобретение, великолепный и практически неуязвимый Metal Gear Rex, стало игрушкой в руках террористов и военных.

Roy Campbell, полковник, возглавляющий операцию, близкий друг Снэйка; Meryl Silverburgh, племянница полковника, чрезвычайно женственная особа, мечтающая стать солдатом; Natasha Romanenko, с которой можно часами болтать об оружии; Mei Ling, боготворящая своего героя и искренне за него переживающая (“Ведь ты герой, Снэйк! Win, Snake, win!!!”); могущественный и несчастный “псионик” Psycho Mantis... Liquid Snake, Vulcan Raven, Naomi Hunter, Ninja, Decoy Octopus... Каждый персонаж — история. Каждый человек — комок эмоций и чувств. Каждая личность — яркий и запоминающийся характер. Они живут, любят, ненавидят. Предают, обижаются, прощают. Плачут и смеются. Живут.

В ОЖИДАНИИ ИГРЫ

Не обращайте внимания на расчувствовавшегося рецензента. Не надо. Он уже сто лет не видел игру с сюжетом, дающим фору любому голливудскому блокбастеру. Он не думал, что история, замешанная на ядерном оружии и человеческих взаимоотношениях, сможет задеть какие-то струнки в его душе.

Лучшая шпионская игра — перед вами. Лучший сюжет в action-жанре ждет вашего участия. И пройти мимо него может только слепой.

P.S. Только представьте, какую свинью подложила нам Microsoft: сиквел под названием Metal Gear Solid X выйдет на Xbox. Ведь придется покупать.



Otacon напуган до смерти. Ничего удивительного — когда к тебе явно не с добрыми намерениями приближается парень в костюме “а-ля Хищник”, строить из себя героя как-то не получается.

ОНО СДОХЛО

Последний взгляд

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

www.westwood.com/games/ccuniverse/redalert2/index.html

Жанр
C&C

Разработчик
Westwood
www.westwood.com

Издатель
Electronic Arts
www.ea.com

Сложность	низкая
Графика	3
Сюжет	1
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	3
Интересность	3

СУТЬ
Ooops, I did it again.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000/ME, Pentium II 266+, 64 Мбайта ОЗУ (лучше — в разы больше), 2 Мбайта SVGA (лучше 16+), 4x CD-ROM, DirectX 7.0.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Для многопользовательской игры потребуется Pentium II 450, 128 Мбайт ОЗУ и модем 56K.

Ноздрями джедая. — Ваш гамбургер давно протух, белый сагиб. — Браддва наносит Годзилле ответный удар балалайкой. — Podpolkovnik и Колонел: после стольких лет разлуки. — Мир как воля, представление и гипертрофированная галерея "Риджына". — And Слава "Assmaster" Пкун as a webmaster.

Андрей "Tesla" ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Большая, как говорят в Одессе, половина игрочеловечества давно обзавелась "Красная Угроза 2! Самая русская версия!!!" и слушать не хочет о том, что FMV превратилось в цирк уродов, а без половины новых юнитов RA2 можно обойтись, вместо этого привычным движением изобразив на пиктограмме с Apocalypse Tank цифру "20". Что компьютер может одержать победу только в одном случае — если будет непрерывно прессинговать нас как минимум втрое превосходящими силами. Что карты, о ужас, обзавелись "секретными территориями", доступ к которым можно получить в награду за некоторые манипуляции мышью. Что... Впрочем, ладно.

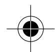
Карты в основном сконструированы таким образом, чтобы, упаси боже, пользователь не встретил сложностей, не заплакал и не убежал бы давить куличики в песочнице: 90 процентов задач решаются лобовым блицкригом на другой конец ландшафта, и только в специальных "террористических" миссиях нам дозволяется немного подумать, как уберечь обильно декольтированную Таню от электрошока Tesla Towers. Радость, однако, обычно испаряется еще до того, как в вашей голове успевает возникнуть слово "Commandos".

Под маской обильно раскручивавшегося Weather Control скрывался Ion Storm.

А день и ночь не меняются местами, несмотря на заветы Tiberian Sun.

Конечно, это дичь, кичь (см. прошлый номер) и соц-арт как они есть, но недотягивает игра, недотягивает. Первый RA влюбил в себя вашего покорного сразу и навсегда, по сей день являясь для него (меня. — **А.О.**) бриллиантовым воплощением провокационного арта и радикального перформанса, сравнимого разве что с проделками тт. Тер-Оганяна, Осмоловского и лично Владислава "Королевича" Мамышева-Монро. Дело в том, что в этой игре в одном из FMV-роликов Сталин беснуется за письменным столом, уставленным огромными краснокожими фолиантами с золотым тиснением на корешках. Означенное тиснение непринужденно складывается в словосочетание "БРЭД ЖОПА". А вы говорите, коммунистический интернационал молодежи.






Следующим логическим шагом после внедрения в производство контроля за погодой должно стать превращение оппонентов в жаб и изготовление золота из дерьма.

Сказать, что это чудовищно, означает промолчать. Сюжет RA2, раскрываемый видеовставками, по своей лихости на полкорпуса обходит гипершедевр посконно-чернорубашечного "патриотизма" Брадда — а это, знаете ли, серьезное достижение. Нет-нет, мы ни в коем случае не лишим вас удовольствия самостоятельно выяснить, почему Владимир "Ильич" Ленин сделал на лбу модную татуировку, сменил имя на Yuri и щеголяет в светящемся кокошнике, опутанном проводами. Достаточно заметить, что C&C окончательно рухнул в полнейшую сорокинщину и прочую мифогенную любовь — только пузыри пошли. Если в Red Alert 3 (а он неизбежен, друзья) Гитлер и Сталин будут вступать на глазах у почтеннейшей публики в противоестественную связь, никто даже не удивится. Сегодня FMV между миссиями переместилось из авангарда технической мысли, каковым оно было в оригинальном C&C, куда-то в область мрачнейшей маргинальщины, "Особенностей национального всего" и телевизионной передачи "Играй, гармонь".

И хватит об этом.

Если в Red Alert 3 (а он неизбежен, друзья) Гитлер и Сталин будут вступать на глазах у почтеннейшей публики в противоестественную связь, никто даже не удивится.

КОМРАД ЖЕНЕРАЛ

...И вдруг стало очевидно, что горностаевая мантия C&C здорово истрепалась и покрылась сигаретными ожогами пополам с неэстетичными пищевыми пятнами. Так дальше нельзя — я уже добавил себе в ICQ-ремайндер строчку "Напомнить на следующей ECTS чинам EA, что за последнюю пару лет изобрели формации, а также выделение всех юнитов одного типа даблкликом. Добавить, что впредь игры с tank rush в главной роли будут показательно давиться ногами и бойкотироваться всеми людьми доброй воли. Смотреть при этом в глаза, отговорки не принимать". Нет, ну серьезно, никакой возможности нет управлять стадами разнокалиберных лоботомированных пикселей, игру уже впору называть "КРОВИЩЕЙ с элементами", а то и еще позабористее.

Лихорадочно выдумываемые к каждой новой клоноразработке Westwood юниты не используются и наполовину, слова "баланс" игра не понимает ни на одном из известных науке языков. Танк Apocalypse в девичестве носил фамилию Мамонтов, флот из десяти подводных лодок является практически непобедимой ударной силой, дрессированные кальмары и дельфины словно сбежали из батумского дельфинария — экзотика, но толку никакого. Хотя, например, вам обязательно понравится специальный дрессированный провокатор из KGB, умеющий обращать Союзников в коммунистическую веру, а также радиоактивный гусар, травящий все вокруг себя на расстоянии нескольких метров. Безусловно,



ПЛАН-10 ИЗ КРЕМЛИНА

Король кинематографического кича и наследный принц дурновкусия Джон Уотерс тихо плачет в углу на плече автора Худшего Фильма Форева Plan Nine From Outer Space покойного Эда Вуда — только что они посмотрели интро RA2. Родители тошнотворно-сусальных лубкофф про неизбывную хроническую духовность великорусского народа "царь" Микита и товарищ А.Прошкин ("Русский бунт". — **Примеч. Вася@game-exe.ru**) наконец понимают, что их жизнь строевым шагом прошла мимо.

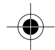
МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Computer Games Online (www.cdmag.com), выкатывая игре 3 из 5, справедливо замечает: "Игра предоставляет достаточно альтернатив tank rush, ни одна из которых, правда, не является сколько-нибудь эффективной. Мы используем их, лишь будучи понукаемыми скриптом — некоторые миссии дозволяется пройти только жестко заданным порядком".

Уважаемый британский **GameSpot (www.gamespot.co.uk)** сопровождает почетную оценку 9/10 (!) следующим бормотанием: "Бесконечные аудиовизуальные гэги показывают нам, что сериал отказывается от своей сверхсерьезной маски последних лет. Мы, впрочем, понимаем, что непременно найдутся люди, которым 2D и общий дизайн RA2 покажутся анахроничными. Несмотря на это, мы имеем great fun и твердое убеждение, что удовольствие получат не только хардкорные фанаты сериала".



В некоторых ракурсах игра поразительно похожа на Sudden Strike. Эффект портят только (за)предельно аляповатые сооружения.




Дельфины умеют язвить береговые сооружения и обнаруживаются только посредством атомных подводных лодок.

предстоит помахать перед лицом мирового сообщества ядерным потенциалом.

Больше всего происходящее визуально похоже на (северо)-корейскую тотальную конверсию Tiberian Sun, совмещенную с географическим атласом для первого класса: единственной приличной новацией, связанной с урбанистическим окружением, оказалась garrison building — возможность загонять пехоту в многоэтажные жилые дома и весело гадить оттуда на головы беспечных парижан.

Чтобы не расстраивать слабых умом и духом, Westwood почти полностью отказалась от межмиссионной статистики: теперь вместо гордого численного выражения собственного величия мы получаем сомнительную информацию о присвоении нам высокого звания Efreitor, что по-русски будет Корпорал.

Характерные для Westwood последнего времени странные игры с уровнем сложности — все миссии, кроме последней, со свистом проходятся любым живым существом с объемом головного мозга, превышающим грецкий орех. За право же посмотреть заветный финальный мультфильм RA2 начинает вдруг бороться с нами со свирепостью годовалого бультерьера Брюлика, вопреки всем законам разума поминутно насылая на наши головы жуткие стада самой разнообразной нечисти, на производство которых не хватило бы всех ресурсов карты. Кроме того, налицо суровый дисбаланс не в пользу Союзников — как гласит популярная считалка, "от тайги до британских морей" известно кто всех сильней.

ФОР MAZARASHA!!!

Наблюдать за вырождением (а это именно оно) великой некогда игры весьма безотрадно. Если,

Мы привыкли раз в полгода получать свой C&C, играбельная часть которого слеплена за полчаса на засаленном джинсовом колене, усыпанном крошками от пиццы..

образно говоря, в обличье Tiberian Sun она иногда забывала дорогу домой, то теперь ходит под себя, отталкивает медсестру и не узнает родных и близких. Говорю это совершенно серьезно, аккуратно отложив в сторону свой инквизиторский инструмент и боевой "Словарь терминов московской концептуальной школы" (М., Ad Marginem, 1999). Мы привыкли раз в полгода получать свой C&C, играбельная часть которого слеплена за полчаса на засаленном джинсовом колене, усыпанном крошками от пиццы, а межмиссионные вставки все больше напоминают не школьную даже самодеятельность, а концептуальную акцию "Болезни Дауна и Альцгеймера искусству не помеха". Раньше срам брифингов был прикрыт хотя бы крупноячеистым 320x200 — не было видно, какие отвратительные гримасы разряда "Кошмар Станиславского" корчат в камеру "актеры".

Проблема в том, что играть в одну и ту же санта-барбару на протяжении вот уже, дай бог памяти, пяти лет становится несколько утомительно.

P.S. А вот какую новость принес нам штатный почтовый голубь Тузик с выхлопной трубой на корме и красными звездами на плоскостях: Westwood сделала официальный анонс Emperor: Battle for Dune, трехмерного (!!!) сиквела одного из фигурантов нашего сегодняшнего ретрошабаша. Что это — попытка сквозь матюги провожающих кинуться по головам вослед уходящему поезду или шаг победителя на почву, унавоженную трупами сотен предшественников-неудачникофф, мы, несомненно, скоро выясним.

P.P.S. Если в штольнях Westwood сейчас не вырабатывается аддон к RA2, то я — Jeff Mills, основоположник свирепого детройтского звукового минимализма. А я не он.

P.P.P.S. Юрия играет любимый актер Вима Вендерса и друг Ларса фон Триера Удо Киер (Udo Kier), последнее камео которого было в "Танцующей в темноте" — помните доктора, которому Сельма/Бьорк платила деньги за операцию сына?

В ПОМОЩЬ РАХИТУ

Специально для наших юных друзей, знающих слово "ле мануал" только из англо-русского словаря, одна полезная опция: вы можете делать "закладки" в стратегически важных зонах карты — для этого используется комбинация Ctrl + F1 (и так до F4). Инджой.





Плотно застроенная база как бы просит нас, дорогие читатели, угостить ее ядерной бомбардировкой.

ПОЦЕЛУЙ МЕНЯ ЕЩЕ, НЕЗНАКОМЕЦ

Последний взгляд

BLAIR WITCH VOLUME 1: RUSTIN PARR
www.godgames.com/games/blair

Жанр
Survival horror

Разработчик
Terminal Reality
www.terminalreality.com

Издатель
Gathering of Developers
www.godgames.com

Сложность	низкая
Графика	5
Сюжет	4
Музыка	4
Звук	5
Управление	3

Интересность
4

СУТЬ
Симпатичный и атмосферный, моментами страшный, но несколько неловкий триллер.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/2000/NT 4.0, Pentium II, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 96), DirectX 6,0+, ускоритель, совместимый с Direct3D (желательно 32 Мбайта памяти на борту), 4x-CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
1 Гбайт свободного места на жестком диске.

Некто в шляпе по прозвищу The Stranger — разумный человек. Услышав на инструктаже слова “ведьма из Блэра”, он повернулся на каблуках и вышел вон. Его поведение точно характеризует отношение боевиков из Terminal Reality к хрупкой кинокартине Blair Witch Project. Не верят они в такое дело. Не мужская это работа — за колдуньями по лесу гоняться.

Маша АРИМАНОВА

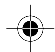
НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr можно полюбить с первого взгляда, ибо это настоящая, классическая игра ужасов и, что немаловажно, игра ужасов, способная напугать. Какими средствами — не суть, главное, что у первого из рассказчиков страшных историй на нашем вечере есть такая способность. Но где-то к середине повествования наш незнакомец расслабляется (что странно, история-то короткая...) и усердно оснащает действие кровавыми подробностями расправы над жуткими чудовищами, своими воплями заглушающими превосходную в начале потайную мелодию страха. К тому же в погоне за внешними эффектами он откровенно предпочитает черный лес маленькому городку с интересной сущностью, и там очень, очень длинные переходы.

Вот докторша с эльфийским именем и рождественской фамилией, решившая переквалифицироваться в полевые агенты, и развесила уши. Полковник честно пытался разъяснить, что феномен Баркитсвилля основан на истории, рассказанной другу двоюродного кузена одноглазым старикашкой, лично знавшим парня, однажды видевшего человека, слышавшего ее от своей матушки. Но будущая звезда мировой охоты на ведьм Эльспет Холлидей твердо решила сделать карьеру на случае с отшельником Растином Парром, истреблявшим мерилендских ребятишек якобы по наущению лесной старухи. И отправилась в Баркитсвилль.

ЧЕРНАЯ ГОРА
Несмотря на многократные обещания интеллектуального фейерверка, в Terminal Reality и не собирались расставаться с принципами Nocturne, кровавого конвейера по истреблению беззащитных порождений мрака. Авторов фильма, сейчас триумфально стригущих купоны со второй его бессмертной части, на месте хватил бы удар, знай они, что героине триллера Марка Рэндела, тщательно подогнанного под стандарты их лен-



Новоиспеченный полевой агент Эльспет Холлидей буквально только что сдала выпускной экзамен, на жаргоне Spookhouse именуемый “Казнью”. Шутник Стрэнджер даже притащил откуда-то электрический стул. А теперь — убогая комната мотеля и раскрытый на столе чемодан с боевыми принадлежностями, вечный удел секретного агента. Ах, Эльспет, и что ж тебе не сиделось в мирных патологоанатомах...




У него НЕТ, НЕТ злой мамаши! В доме на холме вообще живет не управляющий, а Кайл Броуди с мамочкой. Довольно доброй, только очень нервной.

ты, предстоит биться не на жизнь, а на смерть с гигантским скорпионом и уничтожать зомби пожарным топором.

А ведь боевыми моментами люди Terminal Reality, без сомнения, гордятся и ради их сохранения прибегли к удивительнейшим ухищрениям. Поражает то, что Blair Witch Volume 1: Rustin Parr в их руках не разваливается, как карточный домик, не выглядит спичечной поделкой, надстройкой на крыше высокого здания Nocturne. И это притом, что они не только пронесли на съемочную площадку под полой портативный мясокомбинат, но и демонстративно отказались от сюжетной линии картины, придумав собственные лесные страхи и их источник, свою версию событий, в которой знакомые персонажи из воспоминаний престарелых рыбаков мелькают эпизодическими фигурами.

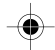
С чем в Rustin Parr никогда не возникнет проблем, так это с атмосферой. В походном рюкзаке создателей Nocturne уложен изрядный ее запас. Маленький Баркитсвилль с домом на горе, где рисует странные символы Кайл Броуди, единственный уцелевший в хижине Парра, и приземистым мотелем, сошедшим с раскадровки хичкоковского "Психоза", — одно из самых страшных и прекрасных местечек, созданных до сего дня в экшенах и квестах, считая Ренн-Лё-Шато. В спокойном состоянии он похож на печальный выцветший черно-белый снимок, но в штормовую, гремящую ночь дик и заброшен, открыт для зла. Затаившийся городок может быть смертельно опасен, и совсем не обязательно бродить в полночь по местному кладбищу, чтобы это понять.

Со всех сторон света Баркитсвилль обступили черные леса, огромный лесной массив, состоящий из теней, кругов и просветов, с дымящейся рекой. Даже без всякой злой магии Эльспет отчаянно блуждает по его многочисленным прогалинам, несмотря на карту, компас и белую индейскую сову, указывающую путь. За четыре дня она сможет посетить лишь три активные точки, но даже при развитых навыках ориентировки на местности это очень долгая дорога.

ГОЛОС ИЗ БЕЗДНЫ

Как говорит шаман Асгайя, лес живет и меняется под ногами, скрывая путь. Под его сенью, в путешествиях между Коффин Рок, хижиной Парра и домиком старого индейца мы обнаружим самые лучшие и морозные моменты Rustin Parr. Бег за белой совой в очках ночного видения, знаки из камней и палочек, ночное заклятие, когда бежать уже некуда и, безнадежно потерявшись, остается взывать к одному богу, богу заблудившихся. Зеленая рука из реки, хватающая Эльспет. После экспедиции в лес в наших руках окажется знаменитая магнитофонная запись, устрашившая не одну тысячу игроков на полноводных сетевых просторах.

Воспетый киношный звук Rustin Parr словно был создан для одной только сцены. Отфильтровывая хрипы, шумы, помехи, щелкая тумблерами, Эльспет получает жуткий ре-




Эта церковь может поспорить с собором в Gabriel Knight 3. Вообще ракурсы в городе подобраны замечательно. И не только в городе...

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Если и появится когда-нибудь на этой планете игра, действие которой будет разворачиваться в Инсмуте или Кингспорте, то ее сделают создатели Rustin Parr и его Баркитсвилля. В этом странном маленьком городе никто не захочет остаться на улице после захода солнца!" — поминает ненароком Лавкрафта Скотт Крол (Scott Krol) с сайта **PC Gameworld (www.pcgameworld.com).**

"BWV1: Rustin Parr, без сомнения, одна из самых страшных игр в мире. Боже, какое там ужасное управление! Когда Холлидей пробирается через темный лес, а следом гонится черт знает что, то она напоминает Стиви Уандера, ведущего "Кадиллак" через понтонный мост на реке Потомак!" — хорошо излагает А.А.Уайт (A.A.White) с сайта **Game Revolution (www.gamerevolution.com).**

"Есть в BWV1 задачки, которые заставят вас колотиться головой о стол. Я говорю прежде всего о магнитофоне и записи, которую требуется на нем прослушать, меняя положение регуляторов. Я подсчитал: там больше 1200 вариантов установки!" — проявляет математические способности Стив Пул (Steve Poole) с сайта **Game Center (www.gamecenter.com).**

зультат, пустив запись задом наперед. Этот великий эпизод стоит в одном ряду с нападением в ванной комнате мотеля во время грозы и обследованием развалин сгоревшего дома, и я между прочим все еще веду речь о Rustin Parr, а не о "Психозе" и не о "Кошмаре на улице Вязов".

Но в лесу Rustin Parr и вязнет. BW Volume 1 — короткая игра, и за четыре дня происходит не так много событий. Впечатление такое, что к исходу вторых суток в Terminal Reality уже решительно не знают, чем нас занять, потому и гоняют непрерывно в лес и обратно. Хорошо, конечно, в итоге уяснить, что вся его территория провалилась в прошлое, а несчастная изгнанница из города Блэр, ставшая ведьмой в его легендах, заключила союз с древним демоном, вечным злом, всегда обитавшим в этих местах. Но лучше бы это произошло в тех бойких разговорах с колоритными персонажами в кафетерии, хозяйственном магазине, городской ратуше, а не при раскопках в подвале хижины отшельника Парра и не в интервью у костра индейского шамана. Приятный груз очередной страшной тайны порядком растрясается за время марафонских забегов по чрезвычайно пересеченной местности. Поэтому прилежная ученица Холлидей аккуратно ведет дневничок.

ПРИБЫТИЕ

Даже на высшем уровне сложности адвенчурная часть Rustin Parr мимолетна и легка, как пожухлый лепесток. Беседы с колоритными жителями предельно лаконичны, хотя детали выверены не хуже, чем в диалогах Дженсен. Красиво решен разговор Эльспет с помощником шерифа, где она отказывается от липовой истории о пропавшем племяннике и пытается рассказать заместителю о своей настоящей работе. Но подобная информация непринципиальна, не она создает в Rustin Parr напряжение.

Мотель — одно из самых страшных и прекрасных местечек, созданных на сегодня в экшенах либо квестах, считая Ренн-Лё-Шато.

Разумеется, теоретически Rustin Parr — самая мирная из трех будущих частей BW. Но, на мой незамутненный взгляд, в BW Volume 1 содержится прямо-таки лошадиная доза экшена. При одной только мысли о том, что готовит нам в своих лабораториях безумная Ritual, пробирает дрожь. Поразительна изворотливость демиургов из Terminal Reality, не прекращающих притворяться, будто старательно рассказывают страшилку у костра. Побоище в первую ночь, с подтеками крови на стенах и потолке от резвых взмахов пожарного топора, и жителями городка, преобразившимися в зомби, вылетающих через окна полицейского участка и газетной редакции, ими объяснено с изяществом сюрреалистов. Это сновидение, длинное и достоверное, всего лишь долгий сон. Вот только разбитый витраж в церкви оказывается разбитым и в реальности...

Господи, а что за дьявольскую аферу провернули они, дабы населить лес хищными кустами с красным мерцанием болотных огоньков и черными собаками! Берем обыкновенный индейский талисман, позволяющий видеть духов, — и вот вам кусты, собаки, призрачный скорпион и то абсолютно смертоносное древесное чудовище, которому Эльспет художественно отстреливает корешки. Боеприпасов на такую прорву не напасешься (хотя пара коробочек найдется в подвале дома Парра, а кое-что припрятано и у шамана Асгайи), Холлидей отстукивает панические телеграммы в бюро Spookhouse, и патроны везут грузовиками.

Если же сам Стрэнджер, мужественный красавец с жестким ртом, знакомый незнакомец, вдруг заявится (а он обязательно заявится), то и для него найдется работенка истребителя — настоящая, мужская.



Нет-нет, менеджер этого придорожного отеля не похож на Энтони Перкинса! К тому же у него нет злой мамаши.

ВЕСЕЛЫЕ НЕЧЕЛОВЕЧКИ

"Букера" в России непременно дают за провинциальную пьяненькую слезу, за свирепую духовность во всю глотку и за многокилограммовые рыхлые тексты. Не то "Букер" оригинальный — посмотрите на спортивный, подтянутый, без лишнего грамма сала "Амстердам" Мак-Юэна, почти метрочтиво. Что лучше — решительно неизвестно.

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

У Starship Troopers: Terran Ascendancy, к счастью, хватает ума не изводить нас торможением (квадратные лица, треугольные жуки) и своеволием камеры (mouse-only! Мамма-миа, неужели это стало очевидным не только вашему любимому изданию?!) — игра ходит по стеночке, преданно заглядывая барину в глаза. Страшная редкость в наше время — MicroProse иллюстрирует нам тезис о том, что талант не пропьешь.

То здесь, то там показывает личико X-наш-с-вами-COM: псионические таланты, периодически вспыхивающая в наших рядах паника, обряжение юнитов между миссиями в чистые цельнометаллические подгузники, препровождение плененных супротивников в поликлинику для опытов. Все это, безусловно, сработано слишком по-детски, чтобы заставить нас в пятитысячный раз завести скрипучую ностальгическую шарманку с песней "Было дело под Можайском", но вполне сносно для того, чтобы со смаком раззудить старческое плечо и заставить смутные юношеские воспоминания приятно копошиться где-то на задворках разума.

Обратите, кстати, внимание на то, что пальба по беззащитным жукам-рабочим может навлечь на ваши головы страшные неприятности весом до нескольких тонн.

Невеселые человечки? Веселые недочеловечки?.. С текстурою в кармане, с полигоном в руке, с ядерным зарядом, зажатым в кулаке. Некоторые говорят, что Blue Tongue использует символику погромных листовок "Русский посконный порррядок" по наивности. Мы же с вами знаем, что эти красно-коричневые эдички сознательно подводят под монастырь толстую буржуазную Hasbro, жестоко мстя ей за содеянное с MicroProse.

DIKHLOFOS

MicroProse, давно пребывающая сами знаете где (для остальных сообщим: в кишечнике Hasbro. — **Примеч. авт.**), как-то незаметно перестала валить нас с ног одним упоминанием своего имени. Эпохалки сменились демисезонными проектиками, собственноручный креатив — лицензированием далеко не первосортной голливудской попкорнщины, а осмысленное выражение местами одухотворенного лица — металлокера-



...Надо заметить, что артиллерийские жуки научились плеваться не только по орбитальным космическим кораблям, но и по куда более мелким и вертлявым целям.

Последний взгляд

STARSHIP TROOPERS: TERRAN ASCENDANCY
www.stta.com

Жанр
Tactical action

Разработчик
Blue Tongue
www.bluetongue.com

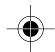
Издатель
MicroProse/Hasbro
www.microprose.com

Сложность	низкая
Графика	3,5
Сюжет	3,5
Музыка	3
Звук	3,5
Управление	5

Интересность
4

СУТЬ
Уже не совсем Верхувен, но далеко еще не Хайнлайн. Neodogs будут в expansion pack.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium II 233+, 64+ Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель не ниже Voodoo 2, DirectX 7.0a, 6x CD-ROM.



Полотно "Расстрельная команда журит оппонента за поруганного рядового, который валяется в стороне".

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Выдавая игре 4,5 из 5, сайт с чудесным названием **Bad Karma (www.badkarma.net)** с некоторым удивлением замечает, что "миссии выстроены превосходно — вы надолго запомните кошмар с необходимостью починки газовой трубы, одновременно отбиваясь от полчищ безмозглых хитиновых тварей".

Некто Jents с британского сайта **GameSpot (www.gamespot.co.uk)** в своем демо-ревью (очевидно, релиз до Альбиона еще не доехал) справедливо радуется вот чему: "Хорошо, что Blue Tongue решила превратить игру в squad combat — если бы компания делала первоначально запланированный FPS, получился бы настоящий кошмар". Точно, черт.

мической улыбкой и оголтелым звездно-полосатым взглядом.

Starship Troopers: Terran Ascendancy поначалу маскируется под squad combat: с умным видом рассказывает нам об управлении взводами, режимах агрессивности, морали, формациях и тому подобной околесице. Да-да, серьезно киваем мы и поудобнее устраиваем руку на приветственно мигающей кнопочками адской машине Strategic Commander. После нескольких сеансов бесславной погибели всего взвода, грамотно расположенного и оснащенного тщательно выверенным оружием, от руки случайного жука, с игры спадает ее дурацкая паранджа. Aggressive mode включен постоянно, подчиненные бегают исключительно толпой, паля при этом из самого мощного оружия, доступного на данный момент в каптерке.

Привычно искривив лицевые мускулы в гримасе, выражающей одновременно крайнюю степень презрения, горестное недоумение, плохо сдерживаемую ненависть и еще с десяток столь же сложных чувств, мы вдруг понимаем одну вещь.

КАКУЮ?

Дело в том, что развеселое action-разгильдяйство как нельзя лучше гармонирует с духом и буквой материнского фильма — в игре определенно больше Верхувена, чем Хайнлайна. "Bughole sighted!" — орет лейтенат Кузьминский (женского полу), и вся компания с топотом мчится громить лаз. "Tanker!" — и отважный мастер-сержант Андрей Ом угощает жукогодзиллу портативным ядерным зарядом под аплодисменты стоящих кружком коллег, наряженных преимущественно в майки с коротким рукавом, так хорошо защищающие от жесткого облучения.

Миссии проскакиваются в основном с налета, выдавая нам в качестве благодарности новые прыжковые смокинги, особо смертоносные инсектициды и скачущие циферки XP, — потом мы смутно припоминаем, что все планеты, кажется, используют одни и те же текстуры поверхности и, что ли, одинаковый ландшафт (равнина-холмик-мостик), а последовательность наших действий вроде бы всегда сводится к "пробрались к пункту "А" — постреляли во врагов — заслужили cutscene на движке — еще постреляли — пробрались к пункту "Б" — улетели на Roger Young". Но важно не это — ключевое слово здесь "угар". Мы быстро "перещелкиваемся" на нужную волну — твари дохнут десятками и тут же появляются отовсюду сотнями, под ногами снуют безобидные, но мерзкие баги-рабочие, по земле носятся тени жуков-летунов и десантных шаттлов. C'mon, you apes!

ВЫ ЧТО, ХОТИТЕ ЖИТЬ ВЕЧНО?

Если закрыть глаза на то, как покрывающие землю текстуры воюют друг с другом, если не заглядывать в страшные кубические лица морпехов, по своей жути легко соперничающие с окрестными насекомыми, все выглядит на удивление сносно. Жуки-солдаты, укладываемые нами без счета, перед нападением угрожающе щелкают клювом и раскидывают хитиновые пальцы, а после нападения обычно долго и выразительно корчатся, прежде чем раствориться в разреженном воздухе, — йа-йа, очень гут.

AI не существует как такового. В принципе, если бы разработчики хотели, они с легкостью увешали бы наши уши стандартным для последнего времени китайским дошираком о том, что вместо интеллекта баги пользуются первородными инстинктами: как только наша ремонтная бригада подходит к ним ближе определенной черты, инсектоиды бросают все дела и с гиканьем несутся мстить нам за истребляемых на московских кухнях прусаков.

Да и кому он нужен, тот AI, если подумать?

P.S. Свой аналог "Букера" STTA получает исключительно по штатовским стандартам.



Утиная охота. Когда изрыгающий из кормы огонь и дым хоппер окончательно рухнет, хозяин получит его из пасти любимого охотничьего спаниеля.

МАЛЫЙ НАЗАД

Прошу вас, не надо резких движений. "Малый назад" — это когда мелкими саженками, не поворачиваясь спиной, белозубо улыбаясь и непременно одобрительно кивая. Вот так: вверх-вниз, вверх-вниз. Молодцы! Видите, он совсем не страшный. И ни в коем случае не называйте нарывы на его благородном интерфейсе "гнойниками". Здесь принято использовать термин "породистые бородавки".

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Вероятнее всего, молодое поколение не поймет прелести Wizards and Warriors. Для этого придется перешагнуть через BG2, Planescape: Torment, System Shock, Daggerfall и многое другое. Забыть о существовании графических шедевров вроде Quake III. Ничего не знать о скриптовых сценках и режиссерской работе в Half-Life. Все это наносное. Зато настоящий dungeon crawl, дело грабителей гробниц, жив и чувствует себя весьма бодро.

Игра создана с единственной целью: предоставить возможность всласть поскитаться по темным глубинам подземелий. Icewind Dale была близка по духу, но слишком далека в графическом смысле. Жанр возрождается? Интересно проследить за тенденцией.

Любопытное наблюдение. Рецензия на Wizards and Warriors наводит мостик между современными релизами, загнанными в этом номере в резервацию, и основным содержанием журнала, проектами давно минувших дней. Потому что мистер Брэдли (D.W.Bradley) самоотверженно решился выпустить старую по своей сути игру сейчас, когда индустрия ушла далеко вперед. Перед нами анахронизм. Дикарь голубых кровей. Ставший Тарзаном английский лорд. Сможете ли вы заглянуть ему в глаза?

ЧИНГАЧГУК ДОЛЖЕН У.

М-р Брэдли сделал Wizards and Warriors по старинке, как умел. Если б ему разрешили, он выпустил бы в свет очередной добротный сиквел Eye of the Beholder или Wizardry. Что, как вы понимаете, закончилось бы славной коммерческой катастрофой. Поэтому проект состоит из блестяще выполненного классического dungeon crawl-ядра и исключительно гнилой оболочки. Где заканчивается любовь и начинается принудиловка отчетливо видно. Графика, интерфейс, NPC и диалоги лидера команды разработчиков ни в коем случае не волновали. Настоящая игра начинается в каждом (любом!) подземелье и заканчивается с выходом из него. Все остальное — от лукавого.

Право же, смешно. W&W смотрится значительно лучше в софтверном, неакселерирован-



Этот быкастый демон обожает толкать речи и абсолютно неузвим для магии. Мерзкий с любой точки зрения тип.

Последний взгляд

WIZARDS AND WARRIORS
www.heuristicpark.com/deep6.htm

Жанр
РПГ

Разработчик
Heuristic Park
www.heuristicpark.com

Издатель
Activision
www.activision.com

Сложность	низкая
Графика	2
Сюжет	3
Музыка	2
Звук	3,5
Управление	0,5
Интересность	4

СУТЬ
Классическая до мозга костей ролевая формула. Потуги осовременить ее делают игру только хуже. Не надо стесняться своих корней — раз уж решился их опубликовать.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium II 233, 64 Мбайта ОЗУ, 4x CD-ROM, 800 Мбайт на жестком диске, DirectX 7.0a.



Вот так выглядит игровое меню. Все правильно, оно еще и скролится.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Обозреватель сайта **PC.IGN.COM (www.pc.ign.com)** Тал Блевинс (Tal Blevins) делится впечатлениями: “Даже на самое первое подземелье у вас уйдет множество игро-часов. Ну а некоторые продвинутые склепы продержат вас в зомбиобразном состоянии до самого рассвета. И еще чуть-чуть после”.

Карла Харкер (Carla Harker) из стройных рядов **Daily Radar (www.dailyradar.com)** уделяет особое внимание анимации: “NPC и монстры отрендерены в триумфальном 3D и выглядят сногсшибательно. Анимация атак поражает детализацией — от взмаха мечом до извлечения стрелы из колчана. За одним досадным исключением. Во время диалога NPC жестикулируют так экспрессивно, что становится не по себе”.

ном графическом режиме. Один из многочисленных анекдотов! Сохранить игру можно в любом месте, но вызывать ее приходится, как духа предков, совершив умопомрачительно длительные обряды и жертвоприношения (выйти из текущей игры, выбрать сэйв в главном меню, заново загрузить игру!). По принципу “прослужит долго”: гораздо дольше, чем вам хотелось. Рубильник с положениями real-time и turn-based существует, но на деле это сущая гадость. Если в процессе походового боя залезть в жизненно важное меню выбора заклинания, монстры совершат над беспомощным героем безостановочные акты физического насилия. Вне очереди, много и быстро, вот что обидно! Кстати, пресловутый походовый работает в обе стороны: в нем можно с легкостью уклоняться от заклинаний противника обыкновенным strafe’ом. Ну разве он не прелесть!

Улица — тот же dungeon, только с дурными текстурами и манерами. Жизненно важные NPC могут говорить десятками минут. Не прокликать, не промотать. Приходится смотреть на их глупейшую, позаимствованную у Чумака жестикуляцию мойщика окон. Один сеанс — и вы заряжены черной злобой на весь день. На улице приключается ночь (ничего не видно), спонтанный массовый respawn (ничего не видно из-за урожая в три сотни диких кровожадных кабанчиков: никогда не отстают, XP не дают, надоедают до смерти) и Иван Сусанин-шоу. Последнее увеселение стало возможным благодаря патологичной кишкообразности связывающих подземелья тропок. Дизайн поверхности позаимствован целиком из последних частей Lands of Lore. И это отнюдь не комплимент.

СЧАСТЬЕ

Зато подземелья артистичны. Красивы, оригинальны, индивидуальны. Сравнительно невелики по размерам, продуманы, насыщены, тематичны. Со множеством изящных дизайнерских решений и дельных головоломок. Они являются задачками сами по себе. Требуют определенного рода смекалки, сообразительности — и славно вознаграждают обладателей искомой гибкости ума.

Все замечательные находки Wizards and Warriors расцветают только в угрюмых склепах и катакомбах. Боевые заклинания начинают требовать специальной тактики применения. Активно используется интересная схема взлома замков. Стрелы застревают в трупах и стенах — чтобы быть извлеченными и задействованными вновь. Кстати, монстры честно роняют все, что используют. Мечи, луки, стрелы вываливаются из рук, падают на землю и ждут новых хозяев. Вражеские метательные снаряды тоже не исчезают бесследно, а остаются в предметах и на земле за вашей спиной или у самых ног!

Подземные монстры дают больше опыта. А развивать героев хочется: самобытная организация классов рисует заманчивые перспективы. Каждый из четырех изначальных классов может “дослужиться” до какой-нибудь элитной роли. Wizard становится Warlock’ом и получает в распоряжение дополнительные магические школы. Warrior может превратиться в Barbarian, Samurai или Paladin. Для некоторых уготованы специальные призы. Вроде самого мощного класса в игре, Zenmaster. Воистину, дзен непобедим, Владимир Ильич.

Настоящим волшебникам и воинам радостно только в глубоких сырых земных глубинах. Там они растут над собой, накапливают богатства и встречают достойные их интеллекта головоломки. Их поверхностная жизнь убога. Они сами, да и игровой движок не приспособлены для бродячей жизни барда. Их любят за великие подвиги: найти легендарный меч, спасти все и вся от древнего зла. Ну кто же занимается подобными вещами под солнечными лучами!

ПРИДИ ХОТЬ КТО-НИБУДЬ!

Второй изначальный вариант названия игры (после фантасмагорического “Deep 6”) был оригинален: “Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness”. Но черти засиделись допоздна за адовыми сковородами, кромешная тьма застряла где-то в районе Заполярья и идти дальше не желает из принципиальных соображений. Воинов списали на берег. Волшебники бродят группами по шесть штук и до смерти пугают монстров армагеддоном. По развалинам древнего замка шатается одинокий призрак D.W.Bradley, эсквайра, джентльмена и просто сентиментального человека.



“Запазуха” искателя приключений напоминает замечательную помойку. Чтобы идентифицировать все эти вещи необходимо скопить солидный капитал!



ИГРА СЛОВ

Яростно споря с собственным названием, игра “Стремительный удар” появляется на свет в течение полугода. Германия, Англия, Франция, Россия, Чехия, Хорватия, Япония, Таиланд, Китай, Тайвань, Корея и США — бесконечная серия национальных премьер с сентября по январь следующего века. Мадам, где будем делать талию?

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Если вы играли в демо-версию Sudden Strike и читали наши комплименты, произнесенные к ее выходу, вам будет интересно узнать следующее. Выпустив демо, издатели получили ровно миллион отзывов, каждый из которых содержал полезное предложение по улучшению баланса. Передав предложения в подвал, где были заточены авторы игры, издатели вскоре получили модернизированный Sudden Strike — точно такой же, но еще лучше.

Чтобы пройти все 36 одиночных миссий и еще 35, объединенных для простоты восприятия в сценарии и кампании, вам понадобится 90 часов реального времени. Считается, что самая простая кампания — за союзников (крупномасштабные спасательные операции имени рядового Райана), самая сложная — за русских (горящий снег, враг превосходит числом). Предполагается, что в десять раз больше времени вы проведете потом за multiplayer-баталиями, которые наконец помирят поклонников Close Combat и Red Alert 2, — ведь в Sudden Strike можно, помимо всего прочего, объединяться в четыре команды по три человека в каждой. Фанатские сайты уже вербуют кланы, прошу поспешить. Редактор карт появится весьма нескоро, не иначе, вместе с аддоном.

При всем том игра была готова еще год назад. Верные заветам Blizzard, разработчики вкупе с издателями решили довести геймплей до совершенства, что им, судя по результатам продаж, удалось. Некоторые все еще пытаются обозвать Sudden Strike “Противостоянием-3” и кричат, что игрушку сделала питерская контора “Наши игры”. Конечно же, это полный, стопроцентный, безнадежный бред. Неужели вы всерьез полагаете, что игру уровня Sudden Strike могли сделать авторы “Противостояния”? Не смешно. В авторах SS с августа ходит некая Fireglow, и мы еще возьмем интервью у этих талантливых ребят. Если, конечно, кроме русского питерского они владеют немецким языком.



“Немецкая” кампания построена вокруг полумифических военных проектов Германии. Перед вами знаменитые “Фау-2”.

ТРИ ОТЛИЧИЯ

Что отличает Sudden Strike от двадцати пяти миллионов других стратегий в реальном времени, в которые нам довелось поиграть за последние пять лет? Во-первых, в ней есть благородство варгейма: игрок избавлен от необходимости строить базу и добывать ресурсы. Это не то чтобы большой плюс,

Последний взгляд

SUDDEN STRIKE

www.suddenstrike.com

Жанр
RTS

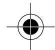
Разработчик
Fireglow
Издатель
CDV Software Entertainment AG
www.cdv.de

Сложность	средняя
Графика	4,5
Сюжет	4
Музыка	3,5
Звук	4
Управление	4
Интересность	**4.5**

СУТЬ
Sudden Strike застрял где-то на полпути от Red Alert к Close Combat. Народная любовь гарантирована вызывающе низкими системными требованиями и неземной красоты графикой.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium 200 (рек. Pentium II), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 4x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
300 Мбайт на жестком диске. Командная игра: до четырех команд по три человека в каждой.




В игре два времени года — зима и лето.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Каждая мелочь с изумительным тщанием оживлена... Sudden Strike — это сон, который стал явью. Одна из самых изысканных стратегических игр, посвященных Второй мировой войне", — чеканит бронзовые формулировки обозреватель английского журнала **PC Zone (www.pczone.co.uk)**.

РАЗРАБОТЧИКИ ОБ ИГРЕ

"Почему RTS? Обычно, походовые стратегии не слишком затягивают игрока. Вы просто не в состоянии "примерить на себя" состояние офицера, который попал в окружение, если сидите на стуле и думаете по полчаса над каждым ходом. Sudden Strike доказывает, что RTS может обладать тактической глубиной походовой стратегии", — читаем мы в интервью, опубликованном на сайте **GameSpy (www.gamespy.com)**.

но благодаря отсутствию радиоактивной капусты и золота в шахтах игра получает пять минут дополнительного времени перед отправкой в папку "Deleted Items".

Во-вторых, в ней изысканная графика "Коммандос", и графика эта прекрасна настолько, что слов описать ее в очередной раз не хватает. Большую часть времени игрок тратит на девчачьи восторги по поводу окружающей его мультипликационной действительности. "Ой, вьется дымок вслед за средним танком M4A4!" "Ах, эти крыши домов крыты настоящей медью!" "Боже, только взгляните, как потешно разрываются на кусочки эти маленькие солдатики!" Игрушечные ландшафты и танчики превращают нас в сюсюкающих младенцев. Даже самые закаленные бойцы, на зубах у которых хрустят стеклянные осколки Red Alert 2, добреют лицом и понимающе похлопывают тебя по плечу.

Важно отметить, что всю представленную на окрестных картинках красоту можно уничтожить: сжечь, взорвать, обратить в руины, раздавить гусеницами. Возьмем, к примеру, каменный мостик. Наша колонна пытается прорваться по нему на другой берег. На опушке леса притаился расчет гранатометчиков, который методично расстреливает одну машину за другой. Вскоре проезд оказывается блокирован искореженными развалинами, а еще через минуту... мост вдруг начинается рушиться и натурально прекращает свое существование. От игры, которая до сих пор использует спрайтовые технологии, подобной интерактивности совсем не ждешь. Ведь мы привыкли, что все нарисованное на экране (пусть даже очень красиво нарисованное) — это лишь декорация для старого, как Dune 2, занятия. Ан нет.



Радиус поражения некоторых средств вооружения настолько велик, что разрушенный мост не помеха. Кстати, мостик был уничтожен только что, на наших глазах. Для привыкших к рисованному рельефу поклонников RTS такое положение дел в новинку.

Отдайте группе солдат команду "Прячь!" (вариант — "Ховайс!"), и они разбегутся кто куда, укрывшись за стволами деревьев и развалинами. Их действительно будет сложнее обнаружить, и схоронившийся таким образом снайпер сможет натворить немало полезных и добрых дел. Или, скажем, дома — в них можно залезать и использовать как отличное прикрытие. Выбить взвод из здания практически невозможно... Если только им не займется тяжелая артиллерия, которой в игре, смею напомнить, более чем достаточно. "Интерактивный" рельеф дает нам больше свободы. Если деревья, по вашему мнению, мешают обзору — снесите их. Вызовите авиацию — и через пару минут густой лес превратится в чистое поле.

ЕСТЬ БАЛАНС!

Разработчикам удалось счастливым образом избежать проблем с балансом сил. Большая куча мощной техники, которая летит куда-то напролом, совершенно бесполезна. Это кладбище на гусеницах. С другой стороны, даже один маленький снайпер с его меткой винтовкой (или офицер с его зоной видимости) способен решить исход битвы. Играя в Sudden Strike, учишься бережно относиться к ресурсам, которые есть в твоем распоряжении.

Пехота стала совершенно незаменима благодаря своей способности откладывать мины. Немного мин здесь, немного там, и вот уже вражеская атака задохнулась, пылающие танки создают помеху движению, радость переполняет сердца едва различимых в разрешении 1024x768 защитников родины.

Кроме того, пехота умеет захватывать технику противника, скажем — противотанковую артиллерию. Вместо того чтобы превращать сложное устройство в груду металлолома, уничтожьте расчет и захватите пушки. Их можно разворачивать, перемещать с места на место — незаменимая вещь!

Игра рассчитывает зоны видимости с убийственной точностью. "Туман войны" отсутствует, но вы можете не видеть, что творится у вас под носом. Осторожная разведка, внимательное наблюдение — этим игра напоминает мне Commandos. Не торопиться, не совершать необдуманных поступков, использовать рельеф на все сто, беречь людей — это основа. Юниты накапливают опыт и в пределах одного сценария кочуют из миссии в миссию. А чтобы "старички" не разваливались раньше времени, существуют машины техпомощи.

Интерфейс управления не предлагает ничего нового, разве что все "горячие клавиши" сконцентрированы в одной части клавиатуры — кажется, так они легче запоминаются. В игре есть пауза, во время которой можно отдавать приказы, правда, расположена она очень неудобно (думаю, ее можно "перемэпить" вручную). Благодаря "умножителю" приказов мы можем с легкостью управляться с большим количеством народа. Раз — и все выбранные пехотинцы установили мину. Получилось минное поле. Приказываем машине техпомощи устанавливать противотанковые заграждения, жмем shift и... через минуту получаем совершенно непроходимый участок. Короче, даже 1000 обещанных юнитов не создадут больших проблем, если действовать с умом. А главное... прошу прощения, телефон... "Да, Коля, привет. Как это "что творю"?.. Кого бить? Ну, обещал... А у меня сколько? Все понял, больше не говори". Товарищи, есть мнение, что пора закругляться.

NRADOV@GAME-EXE.RU

БИТВА КОМБАЙНОВ

Современные CD-рекордеры умеют почти все. Жаль только, что с DVD не дружат. Впрочем, недавно в наших продмагах стали появляться гибриды CD-рекордеров и дисководов DVD-ROM. Именно эти немногочисленные отпрыски генно-компьютерной инженерии и оказались сегодня под нашим микроскопом.
— Игнат! Еще один гвоздь, пожалуйста.

Николай РАДОВСКИЙ

Но прежде чем приступать к живописанию самих дисководов, стоит рассказать о региональной защите дисков DVD–Video. При разработке этого формата записи фильмов на DVD киностудии настояли на включении в него систем защиты от копирования. Кроме того, для того чтобы гарантировать дистрибьюторам эксклюзивные права проката фильмов в каждом из регионов, диск DVD–Video может (но не обязан!) содержать зональный код. Если вы еще не знаете, с удовольствием сообщаем вам, что мир поделен на шесть глобальных DVD–регионов: 1 — Северная Америка; 2 — Европа, Япония, Южная Африка, Средний Восток; 3 — Юго–Восточная Азия; 4 — Австралия, Новая Зеландия, Центральная и Южная Америка; 5 — республики бывшего СССР и Северная Африка; 6 — Китай.

Содержащий зональный код диск может быть воспроизведен только на аппаратуре, купленной в соответствующем регионе (то есть имеющей соответствующий диску код зоны). Все (как бытовые, так и компьютерные) устройства проигрывания дисков DVD–Video обязаны продаваться только с одним региональным кодом. Фактически, зональный код — это байт на диске, проверяемый DVD–декодером перед воспроизведением фильма. Подчеркнем, что эта защита распространяется только на DVD–Video. Диски DVD–ROM с данными (к примеру, с играми) лишены региональных кодов.

Несколько лет назад, когда накопители DVD только начали появляться на ПК, центральные процессоры были слишком слабы, чтобы декодировать DVD–Video самостоятельно. Для просмотра фильмов на компьютере в те времена приходилось устанавливать аппаратный декодер. Именно он проверял региональный код диска и решал, можно ли проигрывать этот DVD или нет. Накопители DVD–ROM тех лет читали диски любых регионов.

Современные ЦП легко справляются с обработкой DVD–Video самостоятельно. По мере вытеснения аппаратных декодеров программными региональную защиту стали все чаще встраивать непосредственно в дисководы DVD–ROM. Большинство современных DVD–приводов соглашаются читать диски DVD–Video, приписанные лишь к одной из зон. Не стали исключением и комбайны CD–RW/DVD–ROM, протестированные нами в этом месяце.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все комбайны (давайте все же остановимся на этом термине, как бы странно он ни звучал поначалу) устанавливались в систему с материнской платой с Abit BX6 rev. 2.0, процессором Pentium III 600, 128 Мбайтами 8–ns памяти SDRAM и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A.

Перед тестами каждого дисковода мы устанавливали на винчестер англоязычную версию Windows 98 SE, драйверы видеоадаптера, Cequadrat WinOnCD 3.7 и PacketCD 3.0 (ПО для простой и пакетной записи CD), а также включали для винчестера режим DMA (пункт DMA в опциях накопителя).

Тестируемые комбайны конфигурировались ведущими (master) и подключались ко второму каналу встроенного в материнскую плату контроллера IDE.

Далее проводились собственно тесты записи/чтения и замерялось время их выполнения.

В тесте “запись CD–R” измерялось время записи 6905 файлов объемом 650944 Кбайт на CD–R–диск Verbatim в режиме TAO. Учитывалось также время записи оглавления диска (TOC).

В тесте “запись CD–RW” фиксировалось время записи тех же 6905 файлов на диск Philips CD–RW74.

В тестах “пакетная запись CD–RW” проводилось копирование 3668 файлов суммарным объемом 590718 Кбайт на болванку Mitsubishi и диск Philips CD–RW74, при этом измерялось время копирования и объем реально поместившихся на диски данных.

Тест “CD–ROM Winmark 99” демонстрирует скорость чтения CD–

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Октябрьский выпуск “Игрового железа” (Game.EXE #10’00) отличился довольно неприятной ошибкой, вину за которую мы, редакция, целиком и полностью принимаем на свою низко склоненную голову: так, призом **“Лучшая покупка”** оказался награжден совсем не тот CD–рекордер — см. стр.23/127. Исправляем ошибку: сей почетный приз, разумеется, достался приводу **LG CED–8080B**, с чем мы



и поздравляем его истомившихся в неведении разработчиков и производителей.

Приносим извинения



ROM. Он выполняет последовательность обращений к CD, характерных для распространенных приложений Windows.

Тест “CD-RW Winmark 99” отражает скорость чтения дисков CD-RW. Результаты получены следующим образом: тесту CD-ROM Winmark 98 подсовывался не фирменный диск, а его точная копия на CD-RW.

В тесте “CD Audio Extraction” измерялась скорость извлечения первого, седьмого и четырнадцатого треков с альбома Джимми Пейджа и Роберта Планта “No Quarter” (14 треков суммарной длительностью 79 минут 40 секунд).

Производительность комбайнов при работе с DVD (скорость чтения и время доступа) измерялась при помощи утилиты DVD Speed 99.

В довершение перечисленных выше издевательств каждому приводу предлагалось прочесть пять сильно поврежденных CD, при этом особое внимание уделялось умению драйва прочесть потрепанные диски целиком и без ошибок.

SAMSUNG SM-304

Цена	$180
Интерфейс	IDE
Заявленная скорость записи CD-R	4X
Заявленная скорость записи CD-RW	4X
Заявленная скорость чтения CD	24X
Заявленная скорость чтения DVD	4X
Объем буфера	2048 Кбайт
Прилагаемое ПО для записи	нет
Прилагаемое ПО для записи пакетами	нет

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4

Этот привод попал к нам в так называемой OEM-комплектации, то есть был лишен ПО для записи и кабелей. С WinOnCD 3.7 дисковод подружился сразу, однако с PacketCD (драйвер пакетной записи) у SM-304 возникли некоторые трения. Накопитель без проблем форматировал, записывал и читал CD-R и CD-RW, однако диски DVD признавать отказывался. Но как только мы запретили PacketCD общаться с этим дисководом (параметр Exclude from PacketCD в свойствах накопителя), вопрос был снят (искренне надеемся, что эта небольшая проблема совместимости будет исправлена в будущих версиях PacketCD).

Заметим, что драйвы SM-304 с ранними версиями прошивок (BS02 и более старые) имели некоторые проблемы совместимости с режимом DMA и предпочитали загружать пересылкой данных центральный процессор (результат — нехватка ресурсов ЦП при программном декодировании DVD-Video, приводящая к выпадению кадров). Нам достался привод с прошивкой версии BS04, и никаких неприятностей с DMA во время тестирования не возникало. К тому же на сайте Samsung была обнаружена новейшая прошивка BS05, после установки которой SM-304 научился записывать диски в режиме DAO-RAW, необходимом для получения точных копий “сложных” CD (например, защищенных от копирования или предназначенных для игровых приставок). Мы проверили работоспособность этого режима, создав резервную копию одного защищенного диска при помощи утилиты CloneCD. Безусловно, поддержка DAO-RAW скорее экзотика, чем насущная необходимость. Большинство пользователей вообще ничего не знают об этом режиме, ошибочно полагая, что при помощи WinOnCD или Easy CD Creator можно клонировать каждый CD. Тем не менее всегда приятно осознавать, что твой рекордер умеет копировать практически любой диск.

Samsung SM-304 оснащен региональной защитой: накопитель может проигрывать диски DVD-Video, либо не имеющие региональной защиты, либо предназначенные только для одного региона (его код можно выбрать посредством специальной утилиты). Дисковод позволяет менять региональный код не более пяти раз.

Накопитель не демонстрировал выдающихся результатов в тестах производительности, зато прошел все испытания без серьезных провалов и сбоев. С чтением низкокачественных дисков SM-304 справился на очень приличном уровне, безошибочно проглотив четыре из пяти потрепанных CD.

Итог. Samsung SM-304 — неплохое решение для тех, кому приходится выбирать между покупкой недорогого CD-рекордера и привода DVD.





SAMSUNG SM-304

RICOH MP9060A

Цена	$235
Интерфейс	IDE
Заявленная скорость записи CD-R	6X
Заявленная скорость записи CD-RW	4X
Заявленная скорость чтения CD	24X
Заявленная скорость чтения DVD	4X
Объем буфера	2048 Кбайт
Прилагаемое ПО для записи	нет
Прилагаемое ПО для записи пакетами	нет

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 3

Важнейшее отличие Ricoh MP9060A от двух других рассмотренных нами комбайнов — возможность записи CD-R на шестикратной скорости. Иными словами, на создание диска этот привод затрачивает четверть часа, а четырехскоростные конкуренты — целых двадцать минут. Заметим, что все современные CD-рекордеры записывают CD-R минимум на восьми скоростях менее чем за десять минут.

Этот накопитель, подобно Samsung SM-304, попал к нам в OEM-комплектации, то есть совершенно голым. Интересна конструкция механизма загрузки CD: снаружи лоток для дисков закрыт шторкой, открывающейся в момент

RICOH MP9060A



встречи CD. До сих пор подобный механизм встречался нам только у дисководов TEAC.

С установкой и настройкой Ricoh MP9060A проблем не возникло. Неприятности начались позже. Привод отказался стирать и форматировать диск Philips CD-RW 74, использованный нами в тестах накопителей CD-RW. Из трех других имевшихся у нас болванок CD-RW комбайн принял лишь одну, но отформатировать ее до конца так и не смог, застряв на стадии верификации. Перезагрузив компьютер, мы смогли копировать файлы на этот диск, хотя читался он, увы, с ошибками. К низкокачественным CD накопитель относился с явным презрением, отказавшись безошибочно читать все пять предложенных дисков.

Ricoh MP9060A лидировал в тестах скорости чтения/записи CD-RW и извлечения аудиотреков, однако неуверенное чтение дисков сводило все эти преимущества на нет. Привод поддерживает режим записи DAO-RAW, поэтому копирование защищенных CD ему вполне по плечу.

Региональная защита встроена в большинство современных дисководов, умеющих читать DVD. Не стал исключением и Ricoh MP9060A: комбайн читает диски DVD-Video только одной зоны. Пользователю разрешено менять номер региона не больше пяти раз. Нам удалось найти в Интернете модифицированную прошивку для MP9060A, отключающую этот счетчик (то есть позволяющую менять регион сколь угодно часто). Подчеркнем, что все эти изменения внесены хакерами, и скармливать этот микрокод дисководу можно только на собственный страх и риск. Мы не решились проводить подобные эксперименты с чужим накопителем, поэтому судить о работоспособности взломанной прошивки не можем.

Итог. Основной недостаток Ricoh MP9060A — привередливое отношение к дискам CD-RW. Но, вполне возможно, что нам просто попался неудачный экземпляр этого накопителя.

TOSHIBA SD-R1002

Цена	$325
Интерфейс	IDE
Заявленная скорость записи CD-R	4X
Заявленная скорость записи CD-RW	4X
Заявленная скорость чтения CD	24X
Заявленная скорость чтения DVD	4.8X
Объем буфера	2048 Кбайт
Прилагаемое ПО для записи	Easy CD Creator 4.0
Прилагаемое ПО для записи пакетами	DirectCD 3.0

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4

Toshiba SD-R1002 был укомплектован значительно богаче, чем два рассмотренных выше комбайна. Кроме самого накопителя в большой картонной коробке мы обнаружили составленное на английском руководство пользователя, кабели и монтажные винты, диск с ПО для записи CD, диск с программным декодером CyberLink PowerDVD 2.5, болванки CD-R и CD-RW, а также DVD с полной версией игры V-Rally 99 и демоверсиями Test Drive Off-Road 3, Outcast, Silver, Demolition Racer, Test Drive 6 и Slave Zero.

Никаких проблем с записью CD-R и CD-RW во время тестирования накопителя не возникало. Лишь тест DVD Speed 99 по необъяснимым причинам не сумел измерить время доступа к DVD. К сожалению, этот рекордер не поддерживает режим DAO-RAW, и создать с его помощью резервную копию защищенного CD невозможно.

Подобно рассмотренным выше комбайнам, Toshiba SD-R1002 оснащен региональной защитой. Накопитель читает диски DVD-Video только одной зоны, код которой разрешено менять не более пяти раз. В Интернете можно найти исправленную прошивку для этого привода с отключенной региональной защитой (позволяющую читать диски любого региона). Повторимся: такие прошивки созданы хакерами и устанавливать их можно только на свой страх и риск!

TOSHIBA SD-R1002



SD-R1002 лидировал в тестах скорости чтения CD и DVD и показал лучшее время форматирования диска CD-RW для пакетной записи. Привод отличился также умением переваривать даже самые плохие диски, безошибочно прочитав все пять низкокачественных CD.

Огорчает в этом накопителе только одно — его цена. На момент написания этих строк 8-скоростной CD-рекордер можно было купить за $170, а 12-скоростной привод DVD-ROM — за $110. Таким образом, комбайн Toshiba стоит ощутимо дороже, чем пара устройств, выполняющая аналогичные функции в 2–3 раза быстрее.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность следующим компаниям, предоставившим для тестирования комбайны CD-RW/DVD:

"Гарант-Университет"
932-9056
Samsung Electronics
797-2400

	Samsung SM-304	Ricoh MP9060A	Toshiba SD-R1002
Запись CD-R (мин:сек)	19:47	14:43	19:50
Запись CD-RW (мин:сек)	19:47	19:41	19:50
Время форматирования CD-RW (мин:сек)	33:20	N/A*	27:55
Пакетная запись CD-RW (мин:сек)	19:05	18:35	18:57
Скорость извлечения аудиотрека №1	7.9X	11.2X	8.9X
Скорость извлечения аудиотрека №7	12.7X	17.9X	9.5X
Скорость извлечения аудиотрека №14	17X	23.9X	9.7X
CD-ROM Winmark 99	1170	1120	1410
CD-RW Winmark 99	652	1120	970
Средняя скорость чтения DVD	2.9X	3.3X	3.5X
Среднее время доступа к DVD (мс)	92	105	N/A*

* Тест прошел с ошибками

ДЕЛО О ДВУХ ПИСАТЕЛЯХ

Решив в октябре вопрос с союзом писателей, мы надеялись вернуться к нему только в следующем веке. Однако уходящий двадцатый успел подарить нам пару CD-рекордеров, настойчиво требующих внимания.

Николай РАДОВСКИЙ

Методы тестирования рекордеров аналогичны описанным выше издевательствам над комбо-драйвами (за исключением, разумеется, тестов производительности DVD). Поэтому ради сбережения родных лесов мы пропустим главу "Как мы тестировали", сразу перейдя к результатам вскрытия.

PLEXTOR PLEXWRITER 12/10/32A (PX-W1210TA)

НАШ ВЫБОР EXE

Цена	$290
Интерфейс	IDE
Заявленная скорость записи CD-R	12X
Заявленная скорость записи CD-RW	10X
Заявленная скорость чтения CD	32X
Объем буфера	2048 Кбайт + BURN-Proof
Прилагаемое ПО для записи	WinOnCD 3.7
Прилагаемое ПО для записи пакетами	PacketCD 3.0

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 5

Накопитель комплектуется руководством пользователя (составленном на всех мыслимых европейских языках за исключением, разумеется, русского), шлейфами и крепежными винтами, болванками CD-R и CD-RW, а также двумя CD с пакетом WinOnCD и утилитами Plextor, позволяющими настраивать параметры рекордера, копировать CD и извлекать аудиотреки.

PlexWriter 12/10/32A, безусловно, самый быстрый CD-рекордер среди всех встречавшихся нам. На любую операцию записи диска ему требуется не более девяти минут, и лишь на форматирование CD-RW этот накопитель тратит чуть больше восемнадцати минут. Подчеркнем, что для перезаписи на восьми и десяти скоростях нужны специальные диски CD-RW, помеченные эмблемой "High Speed Rewritable". К сожалению, такие болванки пока крайне редко встречаются в продаже. Для тестирования этого рекордера мы использовали поставляемый с ним диск.

Теоретически, для записи на десяти и двенадцати скоростях годятся также далеко не все болванки CD-R (диски должны быть сертифицированы для работы на этих скоростях). Тем не менее PlexWriter 12/10/32A поразил нас редкой нетребовательностью к качеству болванок: рекордер прекрасно записывал на двенадцати скоростях даже копеечные восьмискоростные технологические CD-R.

Приятно порадовали также результаты тестов извлечения аудиотреков. Высококачественные аудиодиски PlexWriter проглатывал с рекордной скоростью. Изрядно потрепанные CD с музыкой он обрабатывал чуть медленнее, зато не допустил ни одной ошибки при чтении аудиодиска, на котором споткнулись все протестированные в этом номере рекордеры. Совсем неплохо этот привод показал себя и при чтении низкокачественных CD с данными, безошибочно переварив четыре из пяти предложенных на пробу дисков.

PlexWriter поддерживает режим записи DAO-RAW и легко справляется с копированием защищенных CD при помощи утилит типа CloneCD. Впрочем, подобным умением уже тяжело удивить (с DAO-RAW дружат многие современные рекордеры). Наше внимание привлекла другая возможность этого накопителя — поддержка разработанной компанией Sanyo технологии BURN-Proof. Дословный перевод неверен: это не защита от ожогов или сгорания. Слово BURN — всего лишь аббревиатура от "Buffer UnderRuN" (опустошение буфера). Остановимся на этой технологии подробнее.

Первые CD-рекордеры умели записывать диски только целиком (режим DAO). Процесс записи нельзя было прервать или приостановить, поэтому рекордеры нуждались в постоянном и своевременном поступлении данных. Если компьютер в какой-то момент не успевал передать нужный объем информации — запись останавливалась и прожигаемый диск оказывался безнадежно испорченным. Для компенсации задержек, неизбежно возникающих при обращениях к винчестеру, каждый CD-рекордер имеет встроенный буфер. Все данные поступают в него, откуда по мере необходимости передаются механизму записи. Если буфер пуст, то рекордер не может получить новую порцию информации и диск портится. Именно эта ситуация и называется Buffer Underrun.

Впоследствии рекордеры научились записывать диски более мелкими частями — треками (режим TAO). Однако каждый трек может хранить не менее 600 Кбайт данных, а на один диск нельзя записать больше 99 треков. Таким образом, режим TAO не решил проблемы опустошения буфера. Поэтому несколько лет назад появился принципиально новый метод создания CD — запись пакетами. Пакет — минимальная единица записи в этом ре-

PLEXTOR PLEXWRITER 12/10/32A (PX-W1210TA)



Подчеркнем, что для перезаписи на восьми и десяти скоростях нужны специальные диски CD-RW, помеченные эмблемой "High Speed Rewritable". К сожалению, такие болванки пока крайне редко встречаются в продаже. Для тестирования этого рекордера мы использовали поставляемый с ним диск.

SAMSUNG SW-208B



жиме — может занимать всего несколько килобайт. Так как пакет полностью помещается в буфер рекордера, проблема опустошения буфера исчезает (если он исчерпан, то запись приостанавливается до поступления новых данных). Фактически, пакетная запись позволяет копировать на CD отдельные файлы точно так же, как на винчестер или флоппи-диск. Правда, в отличие от методов DAO и TAO, данные в этом режиме записываются медленнее, на диск их помещается меньше и, что самое неприятное, читаются записанные пакетами CD далеко не всегда (к примеру, такие диски не опознаются в DOS). Аудио-CD также нельзя записать пакетами. В результате этот режим так и не получил широкого распространения, а подавляющее большинство пользователей до сих пор предпочитает записывать диски "дедовскими" методами DAO и TAO.

Заметим также, что производительность рекордеров постоянно растет. Следовательно, увеличивается скорость, с которой система должна скармливать информацию этим прожорливым устройствам. Так, для записи на двенадцати скоростях рекордер ежесекундно требует 1800 Кбайт данных. Безусловно, современные ПК могут обеспечить такой поток информации без особого труда, если отведут все свои ресурсы для записи CD. Однако если параллельно с процессом записи запустить еще несколько ресурсоемких задач, то циклов ЦП и производительности винчестера может не хватить. Очень часто буфер рекордера опустошается при непосредственном копировании данных с другого CD-ROM. Обнаружив ошибку чтения, дисковод повторно сканирует проблемный блок до тех пор, пока не избавится от нее. Если ошибки будут довольно часты, CD-ROM просто не успеет обеспечить рекордер данными, угробив тем самым очередную болванку.

Цель технологии BURN-Proof — сохранить жизнь несчастным дискам. Состояние буфера постоянно инспектирует встроенный в рекордер специальный контроллер. Если он определяет, что буфер близок к опустошению, запись приостанавливается на подходящем месте. После этого рекордер ожидает поступления новых данных, одновременно подготавливаясь к возобновлению записи. Как только буфер наполняется, привод продолжает запись с того места, где она была прервана. Таким образом, оснащенные BURN-Proof устройства не требуют от системы непрерывного потока данных, записывая информацию по мере ее поступления.

Выгода от этой технологии поистине впечатляет. Владельцы совместимых с BURN-Proof рекордеров могут безопасно записывать диски на максимальной скорости в любых условиях. Мы проверили работоспособность BURN-Proof, поставив настоящий иезуитский опыт: копирование на двенадцати скоростях диска, установленного в восьмискоростной CD-ROM. Естественно, объем данных в буфере PlexWriter'a в процессе этого эксперимента постоянно стремился к нулю. Однако умный рекордер периодически приостанавливал запись, дожидаясь поступления новой информации. Диск был скопирован целиком с первого раза. Полученную в результате эксперимента копию мы прочитали как на самом PlexWriter'e, так и на других CD-ROM. График чтения был везде идеальным. Никаких последствий того, что запись диска часто приостанавливалась, нам обнаружить так и не удалось.

Итог. PlexWriter 12/10/32A, без сомнения, лучший CD-рекордер среди всех виденных нами. По нынешним меркам он довольно дорог, однако понятия "лучший" и "дешевый" довольно редко совместимы. Напомним также, что всего пару лет назад любой рекордер, стоящий менее $300, воспринимался как подарок.

SAMSUNG SW-208B

Цена	$145
Интерфейс	IDE
Заявленная скорость записи CD-R	8X
Заявленная скорость записи CD-RW	4X
Заявленная скорость чтения CD	32X
Объем буфера	4096 Кбайт
Прилагаемое ПО для записи	Easy CD Creator 3.5c
Прилагаемое ПО для записи пакетами	DirectCD 2.5d

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4

Samsung SW-208B уже появлялся на железных страницах .EXE, однако его дебют в октябрьском номере был крайне неудачным: рекордер отказался записывать CD на восьмикратной скорости, не принял диск Philips CD-RW 74, а также слишком медленно читал диски CD-R. Впрочем, доставшийся нам тогда экземпляр дисковода был предсерийным, а в розничную продажу пошли обновленные версии этого рекордера. Поэтому мы решили дать Samsung SW-208B шанс реабилитироваться, протестировав экземпляр, взятый с полки одного из московских магазинов.

Кроме самого рекордера в комплект поставки входит аудиокабель, крепежные винты, диск с ПО и руководство пользователя на английском, немецком, французском и испанском языках. Установка SW-208B прошла без проблем, однако при попытке записать CD на восьмикратной скорости компьютер зависал либо вообще отключался. При этом все диски CD-RW записывались и стирались без проблем. Расследование, в ходе которого мы безвозвратно утратили несколько новых болванок, выявило несовместимость SW-208B с шедшим с ним в комплекте ПО Easy CD Creator 3.5c. Пакеты Cequadrat WinOnCD 3.7 и Nero Burning Rom 5.0.0.9, напротив, прекрасно сотрудничали с этим рекордером: с их помощью мы записали десяток CD, ни разу не столкнувшись с какими бы то ни было проблемами.

В тестах производительности SW-208B продемонстрировал очень хорошие результаты: рекордер одинаково быстро работал как с фабричными CD, так и записанными нами CD-R, а диски CD-RW (в том числе и "капризный" Philips CD-RW 74) читал вообще с рекордной для своего класса скоростью. Накопитель порадовал также отличной работой с низкокачественными CD, безошибочно прочитав все пять предложенных дисков.

Доставшийся нам экземпляр рекордера был оснащен прошивкой версии BS00, не поддерживающей режим записи DAO-RAW и программы точного копирования дисков типа CloneCD. Однако прошивка BS04, найденная нами на сайте Samsung, оказалась совместимой с этим режимом. После ее загрузки SW-208B подружился с CloneCD, научившись создавать точные копии даже защищенных от копирования дисков.

Итог. Рекомендуем обратить внимание на Samsung SW-208B тем, кто ищет современный CD-рекордер с доступной ценой.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность следующим компаниям, любезно предоставившим для тестирования приводы CD-RW:

"Пирит"	115-7101
OLDI	232-3009

	Plextor 12/10/32A	Samsung SW-208B
Запись CD-R (мин:сек)	6:54	9:55
Запись CD-RW (мин:сек)	8:20	19:52
Время форматирования CD-RW (мин:сек)	18:12	26:25
Пакетная запись CD-RW (мин:сек)	8:42	20:15
Скорость извлечения аудиотрека №1	15.4X	9.2X
Скорость извлечения аудиотрека №7	23.5X	14.9X
Скорость извлечения аудиотрека №14	23.7X	20X
CD-ROM Winmark 99	1120	1410
CD-RW Winmark 99	1080	1130

ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ ULTRA



Сегодня в исторической рубрике "Железки со свалки" нам очень хотелось рассказать об "Ультре". Этот раритет был выпущен в незапамятном 1999 году и, судя по мемуарам аксакала ПэЖэ, сразу стал мечтой всех геймеров тех времен. Ходят легенды, что один из экземпляров сохранился в Музее ископаемого хардвера. Очень жаль, что раздобыть его для препарирования нам так и не удалось.

Николай РАДОВСКИЙ

Поэтому сказ пойдет об "Ультре" 2000-го модельного года, или GeForce2 Ultra. Мы изучили этот ускоритель в системе с материнской платой ASUS A7V, процессором AMD Athlon 1000, 128 Мбайтами памяти PC133 SDRAM и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Результаты тестов Creative 3D Blaster GeForce2 GTS приведены для сравнения.

Quake3 demo001

	3D Blaster GeForce2 Ultra	3D Blaster GeForce2 GTS
800X600 High Color	140,4	138,7
800X600 True Color	137,0	130,4
1024X768 High Color	136,0	128,1
1024X768 True Color	121,7	99,4
1280X1024 High Color	117,3	95,0
1280X1024 True Color	84,6	57,5
1600X1200 High Color	89,0	63,3
1600X1200 True Color	58,2	38,8
640X480 High Color FSAA 2X2	121,5	98,3
640X480 True Color FSAA 2X2	81,3	60,6
800X600 High Color FSAA 2X2	86,7	66,1
800X600 True Color FSAA 2X2	53,9	35,4
1024X768 High Color FSAA 2X2	55,9	42,1
1024X768 True Color FSAA 2X2	33,6	21,7

CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE2 ULTRA

Цена	$450
Чипсет	nVidia GeForce2 Ultra
Тип памяти	DDR SDRAM
Объем памяти	64/64
Тактовая частота чипсета	250 МГц
Тактовая частота памяти	460 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 350 МГц
Производительность	5
Качество рендеринга	5
Функциональная полнота	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4.5

Наукой доказано, что корпорация nVidia выпускает новые продукты раз в шесть месяцев. Судите сами: первые ускорители на GeForce 256 появились в продаже около года назад. Весной 2000-го им на смену пришли платы на GeForce2 GTS. Согласно шестимесячному плану nVidia, этой осенью корпорация должна была представить новый чип. Все лето по Интернету расползались слухи об NV20 — принципиально новом GPU, убийце звездной серии GeForce. Однако, судя по всему, до конца года это чудо нам так и не явят. Вместо него nVidia представила GeForce2 Ultra — очередную реинкарнацию GeForce2.

Рецепт выпечки довольно прост: берем GTS, разгоняем его до 250 МГц и сдабриваем 64 Мбайтами ультраскоростной DDR SDRAM. Характерно, что скорость чипа возросла заметно меньше, чем частота памяти. Так nVidia удалось снизить огромную разницу в производительности этих компонентов. Подчеркнем, что архитектурно GeForce2 Ultra ничем не отличается от GTS, поэтому не стоит ожидать от ускорителей на этом чипе принципиально новых возможностей. Они "просто" быстрее, значительно быстрее.

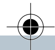
Вашему покорному слуге удалось заполучить один из первых экземпляров только что появившихся в России GeForce2 Ultra. Внешне плата довольно сильно отличается от своего предшественника 3D Blaster GeForce2 GTS. Впечатляют радиаторы, наклеенные на чипы памяти. Видимо, инженеры старались выжать из ОЗУ максимально возможную частоту. Забегая вперед, заметим, что это им удалось: память на нашем экземпляре ускорителя практически не разгонялась.

Первые минуты общения с новейшим ускорителем преподнесли неприятный сюрприз: трудно было не заметить горизонтальные серые полосы, периодически пробегавшие по экрану монитора. Впрочем, на другом компьютере (Pentium III 450 и Abit BX6) "Ультра" не капризничала. Самая вероятная причина артефакта — наводки от одного из компонентов тестовой системы. Заметим, что другие 3D-акселераторы (например 3D Blaster GeForce2 GTS) прекрасно работали в обоих ПК.

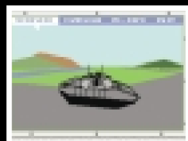
3D Blaster GeForce2 Ultra выводил на экран 2D-изображение хорошего, но не превосходного качества. В очень высоких разрешениях (1280x1024 100 Гц и далее) четкость картинки заметно снижалась. На наш взгляд, 3D Blaster GeForce2 GTS рисует створки Windows более качественно.

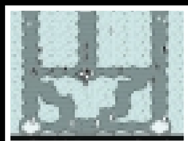
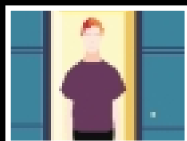
Зато в тестах 3D-производительности эта плата была вне конкуренции. Она обеспечивала в Quake III почти 60 fps даже при астрономическом разрешении 1600x1200 True Color. Мы не стали публиковать результаты тестов Expendable и Unreal Tournament, поскольку скорость этих игр с ростом разрешения практически не менялась. Иными словами, серьезно загрузить GeForce2 Ultra способен только Q3A. В других играх этот ускоритель вынужден простаивать в ожидании данных от процессора, пусть даже такого мощного, как Athlon 1000.

К сожалению, 3D Blaster GeForce2 Ultra шокирует не только производительностью, но и ценой. Столь бесценного 3D-акселератора наша лаборатория еще не видела. Понятно, что это Hi-end. Понятно, что 64 мегабайта сверхбыстрого ОЗУ, как и овес, нынче дороги. Не ясно лишь, сколько игроков согласятся отдать за этот замечательный во всех отношениях продукт без малого полтысячи долларов, зная, что новая и куда более мощная "железка" появится максимум через полгода. Впрочем, Creative планирует уже к новому году снизить цены на 3D Blaster GeForce2 Ultra до $300-350. В этом случае ускоритель станет действительно выгодным приобретением для всех обладателей широких мониторов, реактивных компьютеров и толстых кошельков.

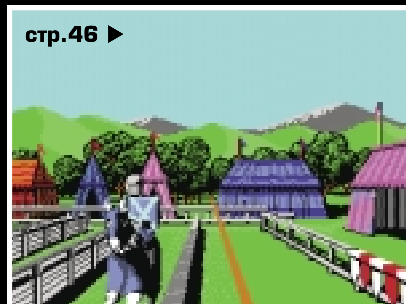



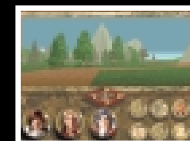
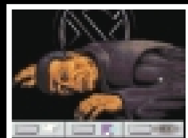

POSLEDNY VZGLYAD

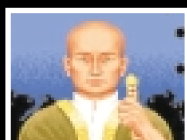
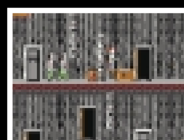


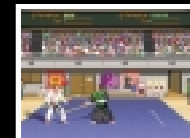
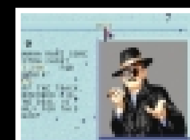
The Secret of Monkey Island

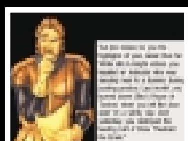
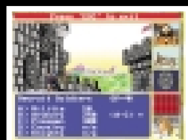
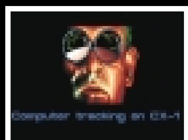
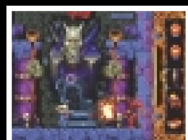
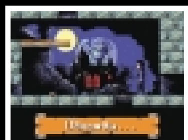
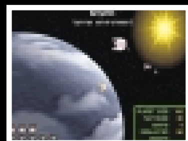
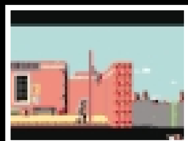


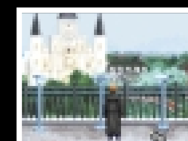



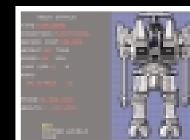
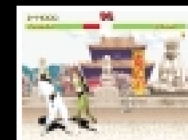
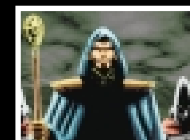
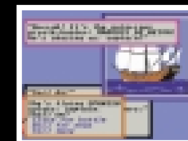




Defender of the Crown

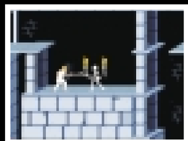








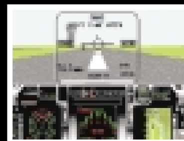
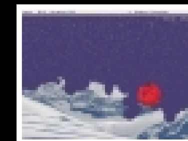



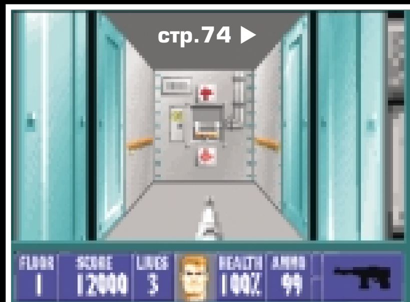








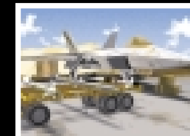
X-COM: UFO Defence

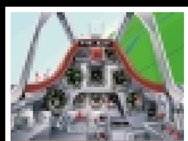
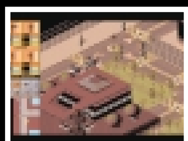


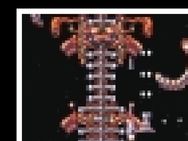
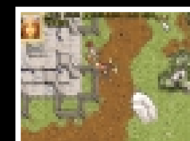
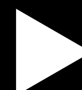



Wolfenstein 3D


Гибкий носитель



Досужая болтовня моего соседа по парте о том, что индустрия компьютерных игр достигла своего пика и не способна больше произвести на свет ничего вызывающе нового, вызывает у меня приступы гомерического хохота и желание разрядить ему в ухо небольшой емкости конденсатор.

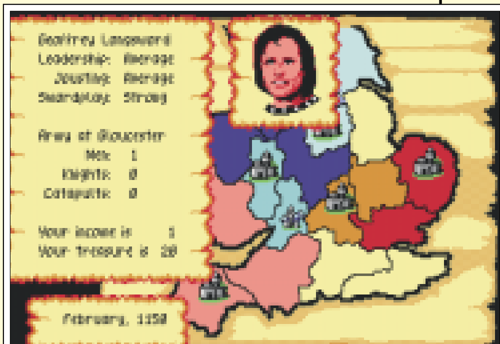
Начните чтение с этой заметки!

Пытаясь определить жанр игры, мы заходим в совершенный тупик. Это и стратегия, и симулятор рыцарских турниров, и фехтовальная аркада, и еще бог знает что. Defender of the Crown, как кусок мягкой глины на гончарном кругу, меняет форму в наших руках. Каждый игрок творит свою игру сам, и до сих пор ничего подобного мы не видели. Сами авторы утверждают, что DOC никакая не игра вовсе, а "интерактивное кино".

Олег ХАЖИНСКИЙ

Еще полтора года назад казалось, что мы никогда не выберемся из этого... потока аркад и всевозможных головоломок, которые заполонили рынок в последнее время. Но вот появился на свет фантастический автосимулятор Test Drive, за ним — в буквальном смысле головокружительный Gunship, и стало ясно, что компьютерные игры — это не только агрессивный нолик, пожирающий крестики, или бочка с бракованными загогулинами.





Именно здесь вершатся судьбы целых княжеств.

Компьютерные игры — это окно в другое пространство, которое мало чем отличается от реальности за исключением того, что мы — счастливый обладатель стула перед клавиатурой — играем здесь далеко не самую заурядную роль. Производительность современных процессоров и графических адаптеров достигла таких высот, что ожидать увеличения качества картинки уже не приходится. Да, можно увеличить длину трасс в том же Test Drive или сделать рельеф в Gunship чуть более выпуклым. Людям скоро надоедят аудиовизуальные роскошества. Принципиальные изменения ждут нас в другом. Ведомые талантливыми создателями игр, мы движемся туда, где до нас никто не был. Defender of the Crown, о которой ниже, — веха на этом пути, и игнорировать ее просто невозможно.

Интерактивное кино

Именно эти слова ждут нас буквально в первом кадре заставки. Интерактивное? Представьте себе кинотеатры будущего, в подлокотниках кресел вмонтированы кнопки, с помощью которых зрители выбирают дальнейшее развитие сюжета. Это и есть интерактивное кино. Рано или поздно у нас появится интерактивное телевидение, и мы сможем влиять на происходящее не только с помощью кнопки "выключить питание". Компьютерные игры, в отличие от телевидения и кино, по определению интерактивны, без вмешательства человека они бледнеют, сохнут, врезаются в дерево и упираются лицом в стену.

Так почему бы не наделить компьютерную игру свойствами настоящего фильма? Кудесники из Cinemaware попробовали сделать такое на Amiga в 1986 году. Понравилось. Через год Defender of the Crown, первый в мире интерактивный компьютерный фильм для IBM PC, вышел на экраны наших мониторов. Фильм занимает одну дискету 720 Кбайт и не требует у вас наличия манипулятора "мышь". Выключите верхний свет, мы начинаем показ.

Согласно купленным

Итак, Cinemaware создала не игру, а интерактивный фильм. Фильм начинается, как ему положено — с чувством, с толком, с расстановкой. С перечисления всех компаний, которые приложили руку к его созданию. С имени режиссера (вы видели где-нибудь игру, у которой есть режиссер?), с непременным списком из занятых звезд, композитора, продюсера и прочих ответственных лиц.

Несмотря на то что игра американская, в главных ролях снимаются английские актеры... саксонцы и

Мнения об игре

"Роскошная EGA-графика абсолютно достоверна. Не знаю, каким образом разработчикам удается так точно передать атмосферу ристалища, но у меня было стопроцентное ощущение, что я действительно в седле, в руках у меня невыносимо тяжелое копье, которым я вот-вот зацеплю землю. Адреналин зашкаливает, а звуковые эффекты только добавляют жару. Подобные "физкультпаузы" здорово дополняют неторопливый ход стратегической игры", — делится сокровенным журналист популярного игрового сетевого журнала Game Bytes.

норманны. Разработчики почему–то выделили актрис, поместив их в раздел “Леди”... Роскошный саундтрек, записанный специально для DOC Джимом Куомо (Jim Cuomo), задает тон с первых минут фильма. И когда имена и фамилии наконец сменяет название — “Защитник Короны”, — зрителю трудно сдержать дрожь восторга. Объемные буквы постепенно выплывают из темноты, отчетливо выделяясь на фоне каменной стены. Затаив дыхание, мы ждем продолжения...

1149 год. Король возвращается из очередного крестового похода, возвращается с победой, в зените славы, в апогее влияния. Он посвящает в рыцари шестерых отважных воинов, доказавших свою преданность в опасных путешествиях. На перекрестке всех дорог рыцари расстаются, отправляясь по домам, но один из них не спешит к жене, и не только потому, что не женат. Рыцарь едет прямиком в Шервудский лес на встречу с Робертом Локсли, известным также как Робин Гуд. Кто этот рыцарь?

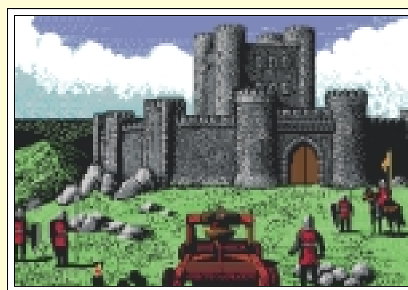
Вот тут фильм впервые на секунду превращается в игру. Действие приостанавливается, и нам предлагается выбрать главного героя. Претендентов четверо, и каждый из них годится на главную роль: Wolfrik the Wild — несравненный мастер рыцарских поединков, Geoffrey Longsword отлично владеет мечом, Cedric of Rotherwood — харизматичный лидер, а хорошо известный нам Wilfred of Ivanhoe — просто славный парень, одинаково умелый во всем. Кого выбрать? Это зависит от того, каким вы хотите видеть фильм — историческим боевиком, костюмированной мелодрамой или приключенческой кинолентой для детей младшего школьного возраста.

Сколько раз вы можете посмотреть фильм? Один, два... ну три раза. Интерактивное кино практически бесконечно. В Defender of the Crown можно играть десять, двадцать, сто раз.

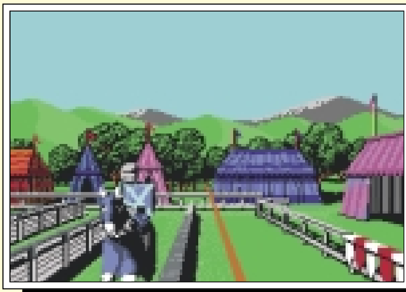
Действие продолжается

Пока выбранный нами персонаж ищет Робина Локсли, Короля убивают. Норманны обвиняют во всем саксонцев и собирают армии. Саксонцы не остаются в долгу. Грядут смутные времена, не миновать гражданской войны. Кто–то должен вернуть стране Корону и предотвратить раскол. Именно об этом говорит нам Робин, сидя у пылающего костра. Рано утром мы начинаем свою великую миссию.

Оказавшись наедине с картой Англии, поделенной на 16 княжеств, игрок чувствует себя потерянным. Сюжетная линия перестала быть линией, превратившись в бескрайнее поле. Что делать? Куда податься? К счастью, удобное меню, расположенное в левой части экрана, дает ответы на многие вопросы. Задача номер один — захватить как можно больше свободных территорий. Наши бывшие “однополчане”, совсем недавно посвященные в рыцари, приступают к стремительному дележу территории. И даже ваши союзники–саксонцы могут превратиться во врагов, если вы решите отнять у них уже занятое княжество.



Осада замков, волнующий момент. От точности нашей стрельбы будет во многом зависеть результат последующей стычки. Ломать стены или закидывать врага “греческим огнем” — игрок выбирает сам.



Турнир! Через секунду один из нас потеряет землю или честь. Лишиться второго значительно страшнее.

Каждое княжество приносит игроку некоторое количество золотых. Правила просты: чем больше у нас денег, тем больше солдат, рыцарей и катапульт мы сможем собрать в собственном замке. Впрочем, армия без своего предводителя способна лишь охранять территорию. Чтобы передислоцировать войска из одного княжества в другое, нужен главный герой. Стоит заметить, что в 1149 году не было ни пригородных электричек, ни рейсовых автобусов, а потому подобные маневры занимают у нас месяцы, если не годы.

Очень быстро все территории находят своих владельцев, и некогда единая страна становится похожей на латаную накидку нищего. Атаковав чужую землю, мы становимся свидетелем битвы двух армий. Точнее будет сказать — участником, потому что можем выбрать тактику сражения: держать территорию, обойти с фланга, обстреливать из катапульт или (и так тоже бывает) отступать. “Богатые” княжества переходят из рук в руки чуть ли не ежемесячно. Единственный способ как–то укрепить свое влияние — построить замок. Это дорого, но зато теперь противнику понадобится катапульта, чтобы прийти к вам в гости.

Уже через несколько лет войны ситуация стабилизируется. Противники возвели замки на границах и копят силы. И если фильм стал вызывать у вас зевоту (не все же любят стратегии), пришло время развлечься. Как насчет ночного рейда в замок злейшего врага? Одолев стражников, вы существенно поправите свое финансовое положение. А может быть, устроить рыцарский турнир? Выберите княжество, которое хотите получить в случае победы, противник выберет ваше... и вы вдруг оказываетесь в седле с огромным копьем в руках, а навстречу, что более важно, с твердым намерением снести вам башку несется закованный в латы всадник. Адреналин через край! И море радости, если вам вдруг удается выбить оппонента из седла...

Всегда

Впервые в стратегической игре нам дышится так вольно. Можно проводить время на турнирах, выигрывая и проигрывая княжества. Можно грабить замки. Можно даже спасти возлюбленную и жениться, черт побери! В любом случае игра придумает для вас новый поворот сюжета и обязательно доскажет историю до конца, перед тем как написать “The end”.

Сколько раз вы можете посмотреть фильм? Один, два... ну три раза. Интерактивное кино практически бесконечно. В Defender of the Crown можно играть десять, двадцать, сто раз. Каждый раз партия пройдет по–новому, кубики сложатся в другую историю, и судьба несчастного острова в очередной раз будет решена бледным молодым человеком в школьной форме с алюминиевыми пуговицами, оставляющими на руках нестираемые фиолетовые разводы.

Defender of the Crown

ЖАНР | Историческая стратегия

Разработчик	Master Designer Software/Cinemaware
Издатель	Mindscape
Суть	Первый в мире интерактивный фильм для IBM PC.
Дата выхода	1987 год

Системные требования

Процессор	8088+
ОС	DOS 2.0+
ОЗУ	256 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA
Звук	PC Speaker, Tandy/PCjr
Контроллеры	клавиатура

Рейтинги

Сложность	низкая
Графика	4,5
Звук	4
Музыка	4,7
Сюжет	4,9
Управление	4
Интересность	**4,7**

С первым разрывом



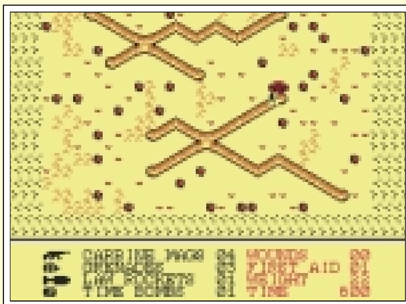
Уже два года, со времени выхода ураганного Gunship, увенчанная лаврами компания MicroProse не расстается с идеей симуляции. Мы видели F-15 Strike Eagle в прошлом году и ждем не дождемся F-19 Stealth Fighter (ранее наше издание сообщало о нем, как о Project Stealth Fighter) в текущем, но, без всякого сомнения, Airborne Ranger — самый необычный симулятор от MicroProse.

Начните чтение с этой заметки!

Впервые в мире стремительная пробежка солдата через поле боя становится результатом тщательной подготовки: распределения спецсредств и боеприпасов, изучения местности, удачного десантирования. Пролог Airborne Ranger не менее интересен, чем само действие! Удивительно, что никто прежде не додумался до такой простой вещи! Кроме того, это действительно симулятор — имеется режим кампании, за успехи раздают награды, рейнджер, навьюченный тяжелым грузом, выдыхается при беге, а убитый — подлежит списанию.

Фраг СИБИРСКИЙ

Если честно, то с таким именем ждешь отчаянной "стрелялки" в духе Punisher или Operation Wolf; название записывает Airborne Ranger добровольцем в аркады. На вид и слух пришедший с холода (Commodore 64 и 128) AR и есть аркада: вид сверху в три четверти, бравый герой и полчища врагов, точки одиночных и тире очередей, огнестрельная азбука из динамика PC Speaker'a. Вот только при взгляде на индикатор усталости, что расположен возле трех клеточек ранений и счетчика патронов, ясно, что подобных аркад еще не делал никто, пусть даже элементы планирования, тактики и стратегии, масса усилий, приложенных MicroProse для того, чтобы AR стал серьезной военной игрой, симулятором рейнджера, до поры до времени и остаются за кадром.





◄ **Заманчивые валуны — единственное укрытие на суровом пустынном ландшафте. Почему-то в центре подготовки рейнджеров уверены, что весело зеленеющий на фоне песка комбинезон — лучшая форма маскировки.**

Уходи через протоку Гранаты, аптечки, магазины для карабина, мины с часовым механизмом, легкая противотанковая ракетная установка плотно укладываются в сумки с литерами "США". Находясь на борту стремительно проносящегося над узкой полосой зоны боевых действий транспортного вертолета, требуется исхитриться и столкнуть все три комплекта боеприпасов вниз на парашютах так, чтобы они не приземлились аккурат на минное поле или перед вражеским дотом. Неплохо бы еще запомнить положение сброшенного груза — впрочем, если забыли, не беда, на карманной карте такие важные точки обозначены огромнейшими крестами.

По зеленому сигналу под рев сирены рейнджер выбрасывается сам. По счастью, парашютным спуском можно управлять, потому что, согласно армейским законам, где бы ни оставил вас вертолет, минное поле окажется точнехонько внизу. При сильном ветре парашют даже может вынести за границу зоны, что означает автоматический провал задания. Внизу графика очень симпатичная, куда красивее штабной схемы выброса, с детальной прорисовкой неподвижных объектов. В AR целых три вида местности — арктическая, тропическая, пустынная, — и глаз услаждают заснеженные елочки, пни громадных деревьев, креозотный кустарник.

Характер ландшафта и климат в AR имеют первоочередную важность. К примеру, в зимних условиях озерца (других водоемов не имеется) сковывает морозом, и рейнджер в маскхалате совершает длинные переходы по льду. Идеальный способ избавиться от погони — взорвать на белой поверхности гранату, лед изойдет коварными трещинками и первый же преследователь с жутким звуком ухнет в прорубь. Реализм потрясающий. В жаркой стране есть киношная возможность переждать опасность под водой, в духе Рэмбо вынырнуть у берега с карабином на изготовку и вкатить очередь по обернувшемуся патрулю.

Приказано выкрасть Серьезно! Не стрелять, уходить от преследования, отлеживаться на дне озера или в стылых окопах. Таков уж характер миссий AR. Термин, конечно, больше подходит авиасимуляторам, но вы только послушайте, каковы у этой аркады цели "уровней"! Разрушить аэродром, перерезать трубопровод, уничтожить радар или противовоздушную установку, сфотографировать экспериментальный самолет — перечень из того же F-19.





А вот методы достижения цели у рейнджеров другие. Там, где реактивные истребители наносят ракетный удар по штабу и исчезают в облаках, рейнджеры укрываются в туалетных кабинках, режут офицеров, переодеваются во вражескую форму, проникают в бункер, закладывают мину с часовым механизмом, успевая покинуть территорию лагеря до того момента, как сработает таймер, и эвакуируются на веревочной лестнице под грохочущим геликоптером.

Есть и специфические задания, невозможные ни в одном другом симуляторе MicroProse. Освободить заложников, захватить вражеского офицера, украсть книгу с радиокодами (отыскиваем единственный бункер с антенной на крыше, подрываем его ракетой и хватаем фолиант со стола). Тут не до бравой стрельбы — за лишний шум не только записывают в минус штрафные очки, но и запросто могут вывести офицера с территории лагеря. Подобный провал — крест на карьере, даже если удалось благополучно прибыть в помеченный сигнальным костром пункт эксфильтрации.

Передвигаясь по-пластунски, удобно укрываться за низкими каменными грядами и оттуда отстреливать вражинам ноги. К сожалению, умные негодяи умеют выкуривать залегших на удобной позиции рейнджеров, метко зашвыривая через камни гранаты!

Ах, это блестящее изобретение — скрытность. На высшем уровне сложности AR, в кампании для ветеранов, враги так многочисленны и сильны, что о войне придется забыть навсегда. Вместо открытого боя — ожесточенное сопротивление при задержании. Если уж мы не сумели прожить день, переползая из окопа в окоп, высчитывая маршруты патрульных и толково используя боевой нож, то постараемся по крайней мере дорого продать свою жизнь. Заводим таймер на пятнадцать секунд, ложимся на мину и отстреливаемся до последнего патрона. Бум!

Airborne Ranger

ЖАНР | Симулятор рейнджера

Разработчик	MicroProse
Издатель	MicroProse

Суть
Уникальнейшая аркада, почти что симулятор человека.

Дата выхода
1988 год

Системные требования

Процессор	8086
ОС	DOS 3.0+
ОЗУ	256 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA, Hercules, MCGA, Tandy
Звук	PC Speaker,
Контроллеры	аналоговый джойстик, клавиатура

Рейтинги

Сложность	высокая
Графика	4,7
Звук	4,4
Музыка	2,1
Сюжет	4,9
Управление	467

Интересность
4,9



Destination:\ Scorched Earth |

Откройте зонтик!

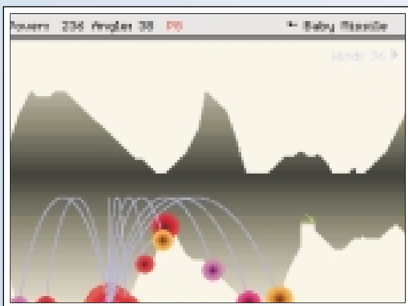
Когда жанр слишком долго пребывает в застое, это еще не значит, что все плохо. Свято место пусто не бывает. Артиллерийские шутеры были всегда — то мартышки бананами кидались в примере к GWBasic, то заслуженные Castles показывали нам, как красиво умеет аппаратно скроллить видеоадаптер VGA... И вот наконец первая настоящая ИГРА!

Начните чтение с этой заметки!

Давайте я сразу извинюсь за небольшую, года на три, задержку с рецензией. Я наивно ждал, пока в очередной версии оживет пиктограмма с изображением телефона, надеясь, что смогу рассказать о игре по модему. Увы, после молчания длиной в два с половиной года, версия 1.5 вышла-таки... увы, с очередными косметическими изменениями. Придется писать о том, что есть, дальше ждать просто невозможно. А то ведь свято место пусто не бывает...

Господин ПЭЖЭ

Не могу не напомнить еще раз, для придания должной исторической перспективы, что первая версия Scorched Earth вышла аж целых три года назад, в 1991-м. И, несмотря на жестокое для того времени требование VGA, неплохо прижилась. Всерьез играть в какую-нибудь аркаду на дне рожденья, конечно, можно, но там есть злобные враги, сила которых не зависит от количества выпитого шампанского, и это портит весь кайф. Да и однообразно оно как-то, пиф-паф-ой-ой-ой... Никакой, понимаешь ли, подлости не задействовано, а как же без нее в общении с хорошими друзьями?.. Именно поэтому в докомпьютерную эпоху англичане изобрели дартс для игры в пабах, а мы так сильно полюбили Scorched Earth.



За что ты меня так, дружище? Это же БОЛЬНО!

Heavy Sandhog легко проедает насквозь горные массивы вместе с неудачливыми танками.

Scorch сразу же дал нам очень простое управление, невероятное разнообразие стратегий (кто бы мог подумать, что выбор оружия может так изменить классические вариации на тему... как бы это помягче... стрельбы против ветра) и очень, очень приятную экономику, придавшую смысл долгим партиям.

Рой яму ближнему

Главное в хорошей игре — разнообразие. Чтобы было весело и неожиданно, чтобы ясно различимая победа по очкам могла обернуться поражением, нокаутом. И именно оружие (спасибо тебе, Венделл, за него!) делает Scorch тем, что он есть. Да, конечно, все это описано в почти что шестидесятистраничном мануале (подумать только — 130 килобайт текста!), но хотя бы по верхам пройтись просто необходимо, иначе те, кто еще не играл, не поверят.

Итак, вещи делятся на оружие и не-оружие. Неоружие состоит из пяти видов автонаводок (чем дороже — тем меньше таланта надо в использовании), пяти же видов щитов (в зависимости от крутости обеспечивающих обычную защиту от повреждений и/или отталкивание летящих снарядов), парашютов, батареек, горючего, контактных взрывателей и специальной машинки для включения защиты еще до первого выстрела врага.



Дальше начинаются собственно мужские развлечения. Четыре типа "обычных" ракет (от бесплатной и нелимитированной baby missile до выносящего все вокруг nuke), четыре же типа (не будем вдаваться в подробности) ракет с разделяющимися боеголовками, две разновидности напалма, растекающегося вокруг и создающего горящие озера, парочка пристрелочных tracer'ов (один с дымовым следом, один без него), три вида roller'ов, скатывающихся в ближайшую впадину, прежде чем взорваться, гигантский (10 штук!) набор зарядов для разных видов выкуривания закопавшегося врага и, само собой, пять видов боеприпасов для его закапывания обратно (случаи — они всякие бывают), а на десерт — плазменная вспышка, эдакий миниатюрный Чернобыль, и лазерный луч. Если кто-то сбился со счета, уточню: тридцать два вида оружия.

Количество путей к победе неописуемо велико, причем очень сильно зависит от того, как сгенерировалось поле битвы, и от личных пристрастий игрока. Самое простое решение не всегда самое лучшее, зато самое подлое — почти наверняка! Главное — опередить врага на полхода, например, засыпать его землей, а как только он откопается, скажем, riot blast'ом, — залить в образовавшуюся дырку целую цистерну свеженького, с пылу с жару, напалма, и никакой щит ему уже не поможет.



Настоятельно не рекомендуется стоять под молнией во время грозы, утверждают натуралисты.

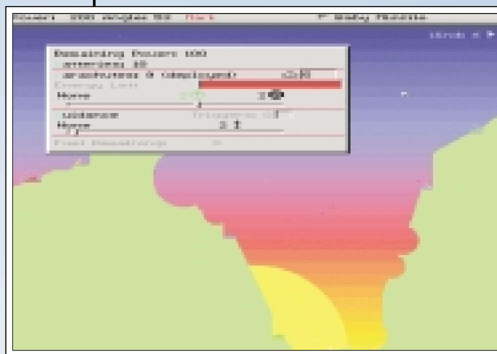
Хомо хомини... Да, да, все знают латынь и немедленно хором откликаются заученным "люпус эст". Именно это свойство человеческого характера лежит в основе любой хорошей игры для нескольких пользователей. И здесь Scorch сияет как медный пятак, несмотря на отсутствие поддержки модема.

Изначально цель игры — разумеется, не одолеть одного из железных болванов, алгоритмы поведения которых подробно описаны в документации, и даже не пройти какой-нибудь чемпионат до конца, одолевая все более и более точно стреляющих идиотов, способных, в принципе, попасть в тебя с первого же выстрела, но сознательно дающих фору. Здесь любой поединок с роботами — честная и ничем не прикидывающаяся тренировка глазомера и подбор стратегии.

Зато если теплая компания соберется-таки вокруг одного монитора, можно смело гарантировать, что до поздней ночи оторвать их (нас!) оттуда не удастся уже никому и ничему. Начнем с того, как именно делаются ходы. Само собой, традиционный способ с ходами по очереди никто не отменял. Но, по желанию, можно использовать и два новых: синхронный и одновременный. Синхронный резко сокращает продолжительность игры и в то же самое время увеличивает ее честность: все наводятся, а затем разом стреляют, так что пресловутые "полхода опережения" уже не так важны, ведь враг сможет достать тебя даже из могилы.

Наконец, элемент старой доброй аркадности (установите мне автомат со Scorch в кинотеатре!) привносит мой любимый вариант: одновременный режим игры. Проще некуда. Каждый волен молотить по клавишам, делать сколь угодно много выстрелов и вообще заниматься чем хочет одновременно с другими. Побеждает не тот, кто будет не только точнее и умнее, но еще и быстрее всех!

А на случай, если собралось много народа, предусмотрены командные игрища. Причем, дело не только в способах подсчета очков (не только личный, но и корпоративный, где деньги общие в пределах каждой команды), а еще и в том, что происходит, когда команда выиграла. Есть особый кайф в том, чтобы, включив "вероломный" режим, законным образом прикончить партнера после победы над врагами. И, главное, не забудьте о мощной экономике, заставляющей планировать закупки оружия на несколько партий вперед!



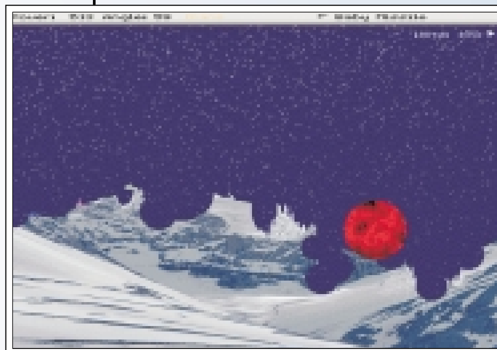
Без щитов в наши дни долго не живут. Главное — купить и задействовать правильный.

Нет в жисти щастя Увы, даже в версии 1.5, со всеми ее достоинствами, полно проблем. Хорошо еще, по большей части они не из разряда страшных и мешающих играть, а из серии "эх, неплохо бы еще и это"...

Из действительно неприятных, пожалуй, только масштабирование игры на быстрые процессоры и большие разрешения экрана. Уже сегодня несложно найти видеокарту, поддерживающую режим 1024x768x256 в стандарте VESA, и Scorch добросовестно запустится и будет работать. Но захотите ли вы этого — вот в чем вопрос. Ведь масштабируются только красоты природы, а танки и интерфейс остаются все теми же, уменьшаясь до полной неразличимости. Вы пробовали на 14-дюймовом мониторе увидеть, куда направлена у танка пушка, торчащая на пару пикселей? И не пробуйте — не выйдет. Используйте разрешение пониже. А на быстрых компьютерах ждут другие проблемы: довольно сложно точно установить угол и скорость, даже с прижатой клавишей Shift они частенько щелкают по нескольку единиц зараз.

Что касается неприятных мелочей — имя им легион. Звук откровенно слабый, даже PC Speaker звучит убого, да и не поддерживать Sound Blaster в 1994 году уже просто невежливо. Поддержки модема нет до сих пор (да что модема — хотя бы файлы с записью хода дали пересылать по FIDO!). Хотя... что я напустился? Ведь это только версия 1.5, и на тех самых почти 60 страницах документации нам обещают классные продолжения! Ждем!

Люблю запах горящего напалма поутру...



Мнения об игре

Неизвестный с сайта Electric Games (www.electric-games.com) тонко подмечает, что "игрок зарабатывает денежки убийствами и победами, а потом может тратить их на еще более крутые пушки, парашюты и прочие преимущества". Интересно, он в игру-то играл?

Зато Нил Миллер (Neal Miller) с популярного сайта Games Domain (www.gamesdomain.com) осознал все как следует и считает, что "отсканированные горные вершины великолепны, но выглядят несколько зернистыми в низких разрешениях".

А вот аноним с сайта Adrenaline Vault (www.avault.com) решил помочь народу стратегическими советами и верит, что путь к победе — "запастись автонаводками, автозащитой, батарейками, щитами и heavy roller'ами. После чего сравняйте с землей что угодно, пуская roller'ов с наводкой". Наивный...

Scorched Earth

ЖАНР | Мать всех игр

Разработчик Wendell Hicken
Издатель Распространяется автором по принципу shareware

Суть
Артиллерийский симулятор? Нет, что вы! Танковый шутер? Отнюдь! Стратегическая аркада? Совсем не похоже. Просто отличная игра для дружной компании!

Дата выхода
1991–1994 гг.

Системные требования

Процессор	8088
ОС	MS-DOS
ОЗУ	640 Кбайт
Видеорежимы	VGA, VESA
Звук	PC Speaker
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,1
Звук	2,3
Музыка	N/A
Сюжет	4,8
Управление	4,7

Интересность
4,3

Небо над Аляской



Когда я пришел покупать себе кожаную куртку, в голове крутилась лишь одна мысль: “Как у героя Strike Commander”. Короткую, коричневую, с широкими плечами и высоким воротником. Через несколько лет цвет вошел в моду и покупка пригодилась, но это совсем другая история. Ведь я теперь хожу и размышляю, где бы достать F–16.

Начните чтение с этой заметки!

Начните чтение с этой заметки! Спущенный со звезд в атмосферу Wing Commander. Унесенные в 21 век реактивные самолеты F–16. Одичавшие банды наемников на сверхсовременных истребителях. Налоговая служба США, выколачивающая деньги с помощью налетов с воздуха. Добрые асы–наемники против всего мира. Такова жизнь. К счастью, все проблемы могут быть решены с помощью авиационной пушки “Вулкан” с боезапасом в одну тысячу снарядов.

Александр ВЕРШИНИН

Пластмассовый или алюминиевый не предлагать. Только натуральной величины и от оригинального производителя. В крайнем случае соглашусь на виртуальный — но только в продолжении Strike Commander. Откуда подобная щепетильность? Все просто. Это лучший и самый увлекательный нехардкорный авиасимулятор, когда–либо изготовленный для ПК.

Операция “А ты записался?”

Воздушная война в рыцарских традициях первой мировой, фирменная сюжетная линия от Origin и уютная физическая модель. Вот, вкратце, козыри на руках Strike Commander. На деле все проще и… сложнее.

Основой для авиашедевра великой Origin стал симулятор современных истребителей. В частности, знаменитого многоцелевого F–16 американского дизайна и производства. Штаты очень гордятся своей железной птичкой и выставляют ее только в хорошем свете. Даже когда против отмотавшего не один десяток лет самолета выступают гораздо более совершенные Mig–29 и Su–27, янки оказываются на высоте. Удивительное рядом. Но, право же, не будем зацикливаться на мелких оплошностях.

Итак, американцы предпочитают поддерживать отечественного производителя. Похвально. С помощью ракет, бомб и снарядов местной выделки вы прокладываете себе путь через пару дюжин достаточно интересных миссий. В меню, как обычно, значатся патрули, перехваты, защита транспортов, а также ракетно–бомбовые удары по наземным и наводным целям. Список полезных идей невелик, но если его правильно подать…

После первых боевых вылетов создается в корне неверное впечатление о расстановке сил. А именно: воздушный бой предельно прост, атака наземных целей невероятно сложна. Истребители противника разлетаются на атомы от единственной ракеты или пулеметной очереди. Они практически не отвечают на огонь и лишь резво маневрируют. Временное явление, коллеги. Когда соперник начнет огрызаться, вы стопроцентно не обрадуетесь. Впрочем, оставим главную конфетку, воздушную дуэль, на сладкое.



Что вы хотели заказать сегодня, господин Эф-16? Быть может, парочку управляемых ракет Maverick?



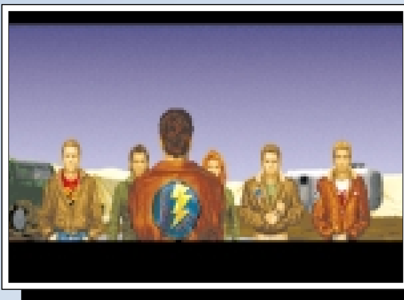
Людям с такими лицами можно доверить будущее нашей планеты. Не надо быть психологом, чтобы понять это.

Операция “Поползень”

Поговорим о необходимом зле, вызывающих фрустрацию наземных букашках, крохотных черных пикселях на гладкой, ярко раскрашенной поверхности. Эти исчадия ада умирают только тогда, когда нормальная пятисоткилограммовая авиационная бомба попадает прямиком в темечко командиру зенитного расчета. Или в пятую с края растяжку палатки. Или в сливное отверстие цистерны. Словом, туда, куда любая уважающая себя бомба попадает раз в миллион лет. Поэтому если бы за боевыми действиями следили наблюдатели ООН, ОПЕК или ГУТЕНТАГ, они увидели бы примерно следующее.

Группа F–16 появляется прямо над целью и играючи подавляет воздушное сопротивление. После этого бравые парни делают красивый заход на ближайшую зенитку. Бомбы срываются с пилонов, с характерным свистом уходят вниз... и взрывают–

Old12.p65 52 12.11.2000, 15:51



Выбор ведомого — дело непростое. Нужен тонкий расчет. Чтобы был полезен и одновременно не создавал конкуренцию в killboard.



Клавишей F8 активируется самая полезная вещь в игре, камера наведения. Отслеживать с ее помощью маневры противника — сплошное удовольствие.

ся в десяти метрах от успевшего трижды поменять подгузники расчета! Зенитчики пожимают друг другу руки, смахивают пот и начинают с удвоенным рвением тараторить из своей пушечки. Еще пара заходов приводит к тому, что вся земля вокруг слегка обалдевших бойцов ЗРК покрыта воронками, памперсы и носовые платки закончились, а свободные от работы солдаты громко повторяют “Аве Мария”. В следующие десять минут F–16 расстреливают кучку пикселей на земле из авиационной пушки и неуправляемых ракет. Но героические зенитчики не сдаюца! Взрываца ни в какую не хотят! В порыве отчаяния летчики вываливают на землю припасенные на всякий случай ракеты класса “воздух–воздух”, догрызают последний ноготь и запускают миссию заново. Вышеупомянутые наблюдатели аплодируют бравой ПВО–команде стоя, угощают солдатиков жвачкой и шампанским. Пилоты пьют аспирин и капают в глаза глазолин.

Господа асы, не расслабляться! Описанный выше вылет является самым простым и уступает по сложности: а) истреблению бронетехники (те же зенитки, только постоянно ползающие) и б) налету на авиабазу. Дело в том, что взлетная полоса может быть уничтожена только одним видом бомбы. Все верно, они издеваются.

Операция “Летят утки”

Когда проект Strike Commander не бесит излишней реалистичностью в деле истребления наземных целей, он радует. Конечно же, “воздушным цирком”, как однажды остроумно охарактеризовал дуэль летчиков “красный” барон фон Рихтгофен.

Мнения об игре

Мистер Эй Ди Ли (A.D.Lee), обративший свои критические таланты на пользу сайта MobyGames (www.mobygames.com), отмечает: “Попробуйте свои силы против самых современных реактивных истребителей мира. Если этого недостаточно, то забота о процветании вашего эскадрона и интересные мультипликационные ролики составят такую атмосферу, которой не может похвастаться ни один авиасимулятор”.

Перескакивая от одного пункта боевого маршрута к другому с помощью автопилота или сжатия времени, вы с большой вероятностью обнаруживаете на радаре тех самых уток. Покрякивая крупнокалиберными пушками, они вступают в бой. Ради этого экспириенса стоит жить, коллеги! Авторы игры реализовали скорее турбовинтовой вариант боя, когда противникам приходилось вести поединок на минимальной дистанции. В варианте Strike Commander, почти вплотную. Ракеты все равно бесполезны на больших расстояниях — умудренный жизнью AI с легкостью уходит из–под удара с помощью грамотных маневров и chaff/flare. Ракету надо всаживать прямо в сопло, чтобы пойманный в перекрестье птенчик даже не успел хрюкнуть от испуга.

Впрочем, профессионалы и истовые ценители игры работают только с “Вулканом”. Высший пилотаж — уложить все воздушные цели из пушки, расходуя на каждую не больше нескольких десятков снарядов. Фантастическое ощущение! Главный смак — попасть в кабину пилота. Хватит и половины очереди. Strike Commander существует для таких снайперских выстрелов, когда после головокружительного акробатического состязания вы все–таки ловите коллегу в прицел и быстрым уверенным движением давите на гашетку. Мгновенно расцветает огненный фонтан, кувыркающиеся обломки грозят повредить ваш F–16. Врезаться в собственную жертву — слишком уж глупая смерть для аса.

Операция “Сказки дядюшки Робертса”

От массы заумных современных авиасимуляторов Strike Commander отличается отнюдь не только упрощенным управлением и физикой. Ни в коем случае! SC стал единственным симулятором, вооруженным мощной приключенческой сюжетной линией. Ключевые слова: 2012 год, эскадрон наемников “Wildcats”, F–16, странные диалоги с коллегами–летчиками, гибкая организация миссий. После некоторых трагических событий на ваши плечи ложится ответственность за выживание отряда наемников. Выбор заданий, удержание финансового баланса, закупка необходимой амуниции — все это ваши заботы. Разумеется, помимо выполнения взятых на себя миссий. В числе литературно–художественных орудий значатся предательства, волшебные прозрения, удивительное везение, чудесные спасения и абсолютно нереальные шансы в бою. Выполненные в превосходной мультипликационно–героической стилистике от Origin.

Rookie считает падение в горящем самолете делом неклевым. Подбивший его пилот F-16 придерживается другого мнения: “Это круто, парниша!”.



Strike Commander

ЖАНР | Авиасимулятор

Разработчик	Origin
Издатель	Electronic Arts

Суть
Единственный в мире авиасимулятор с красивым и протяженным сюжетом. Что–то в стиле “Унесенных ветром”, только про летчиков.

Дата выхода
1993 год

Системные требования

Процессор	80386
ОС	DOS 4.0
ОЗУ	4 Мбайта
Видеорежимы	VGA
Звук	Adlib, Pro Audio Spectrum, Roland MT–32, Sound Blaster
Контроллеры	клавиатура, джойстик

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,5
Звук	4
Музыка	3,3
Сюжет	4,5
Управление	4,5
Интересность	**4,5**

Путь воина



ПК-платформа не столь богата файтингами, как ее приставочные товарки. Приличную игру-"единоборство" (именно так отдельные личности называют этот благородный жанр) не сыщешь и днем с огнем — чего уж говорить про "бессонные ночи".

Начните чтение с этой заметки!

Нереально быстрых файтингов с неустающими бойцами и прыжками высотой с загородный домик никто не отменял, но гораздо приятнее осознавать, что наряду с ними существует такая штука, как "симулятор восточных единоборств", как бы вы ни относились к такому определению. Budokan не лишен недостатков в виде некоей заторможенности и сложности в управлении и не слишком большого количества ударов, но чемпионат с великолепными противниками, четыре разных стиля и это потрясающее "чувство пути" говорят сами за себя, — игра удалась на все сто.

Михаил СУДАКОВ

Помощь пришла с той стороны, откуда ее меньше всего ждали. Компания Electronic Arts, уже радовавшая нас неплохими проектами, но на файтингах до поры до времени не специализировавшаяся, умудрилась без очереди пролезть в список "элиты жанра", который содержит очень, очень громкие имена.

Dojo Budokan — это в любительском переводе с японского что-то вроде "тренировочного зала", и игра оправдывает свое название если не на сто, то уж как минимум на пятьдесят процентов. Да, вам придется тренировать свое тело и оттачивать боевые навыки. Любой из четырех залов — каратэ, кендо, нунчаки и бо — рад принять жаждущего знаний бойца. Сначала бой с тенью, изучение своих возможностей и доступных приемов. Затем спарринг с наставниками все более и более высокого класса.

Обнаруживаются забавные вещи: можно проиграть, не получив ни единого удара, попросту растратив свои силы. Изрядно уставший боец теряет в ловкости и быстроте, становясь легкой добычей для свежего противника. Отсюда мораль: не стоит суетиться, махая руками и ногами почем зря, надо копить энергию, и уж тогда результат не заставит себя ждать.

Что характерно, самые разрушительные удары, обычно наносимые с разворота или в прыжке, требуют значительных затрат энергии и большего времени исполнения, позволяя расторопному противнику поставить блок и провести контратаку. Серия прыжков с ударом ноги, так полюбившаяся всем поклонникам World Karate Championship (Atari), в Budokan'е изматывает бойца до предела — его можно подавать к столу с пряностями и соусом по-французски.



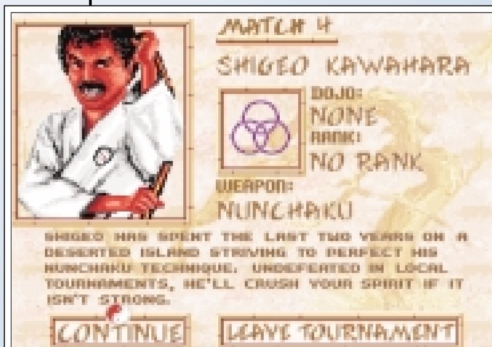
Все как в жизни, почти без условностей, и это восхищает. Казалось бы, такая манера боя должна утомлять и раздражать, но даже бешеные поклонники Street Fighter'а, разломавшие не один игровой автомат и привыкшие жать на все управляющие кнопки одновременно, пасуют перед однокнопочным управлением и неторопливой манерой боя с восстановлением сил, уходом в глубокую защиту и накапливанием энергии для решающего удара...

Арсенал Реализм Budokan'а, увы, не лучшим образом отразился на количестве доступных игроку ударов. Да, машинальный подсчет показывает, что на каждый стиль приходится порядка тридцати штук — казалось бы, вполне достаточно. Но те приемы, что считаются в Budokan'е самыми мощными и сложными для исполнения, обычный файтинг хранит в списке Basic Moves, который составители всевозможных руководств по игре зачастую даже не трудятся обнародовать по причине банальности.

Нехватка собственных умений, впрочем, с лихвой компенсируется разнообразием соперников по чемпионату, на который стоит идти лишь после долгих и упорных тренировок. Седовласый муд-

◄ **Противник почти повержен — Stamina на нуле.**

▼ **Обладателя нунчак можно укротить чем-нибудь подлиннее — к примеру, бо.**



Мнения об игре

Томер Габель (Tomer Gabel), активно пишущий посетитель сайта MobyGames (www.mobygames.com), краток: "Так держать!".

Old12.p65 54 12.11.2000, 15:52



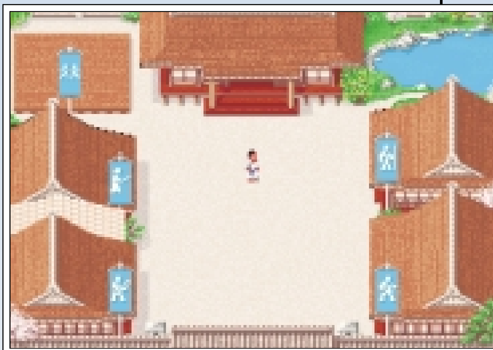
Пока перевес на его стороне, но сильного удара он нанести не сможет — KI маловат. Впрочем, у меня не больше.

рец, сидящий у входа в Дворец, не прочь побеседовать с юным мастером единоборств, но пользы от старика никакой — лишь пространные замечания и наставления. Гораздо интереснее информация, выводимая на экран перед каждым боем: можно “посмотреть в лицо” своего очередного соперника, узнать, какой стиль он предпочитает, и выявить его слабые стороны. Кстати, портреты каратек и владельцев тонфа, нунчак, шестов весьма детализированы и здорово смахивают на настоящие фотографии — реверанс в сторону VGA–режима, который используется в Budokan на всю катушку.

И подход к каждому из бойцов нужен особый. Поскольку выход облаченного в “доспехи” кендоиста против вооруженного кулаками и голыми пятками каратеки не только позволяется, но даже приветствуется ввиду необычайной зрелищности такого поединка, то данную возможность стоит использовать с максимальным кпд. Несомненно, самый эффективный среди доступных вам предметов — деревянный шест, весьма чувствительно разящий на расстоянии, — таким оружием запросто можно победить любого противника начального уровня. Проблема в том, что пользоваться каждым стилем позволяется не более четырех раз, вот и приходится идти на компромиссы, выходить на татами безоружным или, закусив губу, брать на вооружение нунчаки и рвать в клочья какого–нибудь каратеку.

Спарринг с наставником. Каратэ, разумеется.





Иди куда хочешь.

Информация к размышлению

Двенадцать поверженных противников и десятки тренировочных боев — нелегкий путь. За это время успеваешь понять и осознать многое... Budokan мог стать идеальным файтингом, но стал лишь неким ответвлением, альтернативным проектом. Почему? Причин несколько и одна глупее другой.

Первая — довольно корявое управление, обходящееся всего одной “ударной” клавишей, но для перемещения использующее почти всю цифровую клавиатуру (подумать только, для прыжка вперед применяется не очевидная комбинация “вверх + вперед”, а пришедшая из неведомо каких времен клавиша “вверх–вперед”). Боевая система, если начистоту, тоже оставляет желать лучшего — эти стойки, которые для начала нужно принять, а уж затем наносить удар... Такое ощущение, что в EA, решив сделать ультимативный симулятор восточных единоборств, отвергли всякую попытку взять пример со старших, более умудренных в этом деле товарищей. Получилось необычно, свежо, но не совсем удобно. Увы.

Достоин сожаления и тот факт, что мы не можем управлять никем из побежденных противников. А ведь среди них встречаются как полные копии вашего подопечного, лишь с другой физиономией, так и мастера совершенно уникальных стилей. Причина такой строгости со стороны разработчиков непонятна — ведь анимация ударов уже прописана, а благодаря унифицированности управления отпадают проблемы с ее исполнением... Фактически, большой и вкусный кусок игры отрезан и выкинут по чьей–то странной прихоти — а как было бы здорово отколошматить товарища по клавиатуре кусаригомой, уворачиваясь от летящих в лицо сюрикенов!..

Несмотря на эти недостатки, Budokan увлекает игрока сразу и надолго. Отличная графика, приличный оцифрованный звук, откидывающий на PC Speaker такие коленца, что не снились другим играм, ненавязчивая приятная музыка, использующая в числе прочих звуковых устройств Adlib и Roland, — все это достойно похвалы, но ни в коем случае не затеняет самого главного. Чувства, что пришел на большое состязание, где попытаются доказать, что ты ничего не умеешь и не выстоишь и раунда против настоящих мастеров. Чувства, что победить можно любого противника, даже такого грозного, как собственное отражение, если избрать правильную тактику и упорно тренироваться, не отступая и не сдаваясь. Budokan — это путь воина. И вы пройдете его, чего бы это ни стоило.



Budokan: The Martial Spirit

ЖАНР | Файтинг

Разработчик	Electronic Arts
Издатель	Electronic Arts

Суть
Симулятор восточных единоборств. Ударение на первом слове.

Дата выхода
1989 год

Системные требования

Процессор	8088
ОС	DOS 1.0
ОЗУ	512 Кбайт
Видеорежимы	CCGA, EGA, Hercules, MCGA, VGA
Звук	Adlib, Game Blaster (CMS), PC Speaker (Tweaked), Roland MT–32, Tandy/PCjr
Контроллеры	клавиатура, джойстик

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,5
Звук	4,6
Музыка	4,1
Сюжет	Джон Ву
Управление	3,8
Интересность	**4,6**

Могущество магов



Пока на свете существует компания MicroProse, любители настоящих стратегий не останутся без дела. Серия блестящих стратегических игр, среди которых бриллиантами сверкают Civilization и Master of Orion, в самое ближайшее время пополнится еще одним шедевром. Его имя — Master of Magic, подробности — в репортаже нашего корреспондента.

Начните чтение с этой заметки!

Игра не имеет ровным счетом ничего общего со своим космическим однофамильцем, кроме родителей: мамы SimTex и папы MicroProse. И если развивать эту сомнительную тему, тут явно не обошлось без активного участия соседа — всем известной "Цивилизации" и Сида Мейера лично. Дело в том, что Master of Magic поразительным образом напоминает Civilization. Похожи не только нос с ушами, совпадает идеология, карта местности, интерфейс управления городами, способ перемещения армий и даже дипломатическая система.

Олег ХАЖИНСКИЙ

Профессиональный посетитель радиорынка в Тушино, которому повезет настолько, что все 23 купленные дискеты единовременно прочтутся и образуют в недрах компьютера единое целое, скорее всего, сойдет с ума в первые пятнадцать минут. Он сойдет с ума от счастья, потому что это целое содержит все, о чем только может мечтать поклонник Civilization, Colonization и Master of Orion. Он будет смеяться и плакать попеременно, а потом уснет, пытаясь разобраться в запутанной магической системе, аккурат посреди пяти волшебных школ и двухсот пятидесяти шести заклинаний. Болезному приснится импортная карточная игра Magic: The Gathering, о которой он не никогда не слышал (и не услышит еще лет пять, если дипломатический папа соседского мальчика не привезет ему "преконстрактед" из Штатов. — **Примеч. ред.**). Он проснется с улыбкой похмельного Будды, со здоровым бледно-зеленым румянцем на пухлых щеках, и до конца жизни не сможет отличить астральный мир от мира физического. В Master of Magic короткий путь не всегда короче длинного, и если вы понимаете о чем я, просто кивните головой двадцать тысяч раз.



Хистори

Название игры говорит само за себя — перед нами Master of Orion в мире магии. Вместо космических кораблей — покосившиеся повозки, вместо круглых планет — квадратные города, вместо лазеров — огненные шары, и так далее. Здорово, правда? А вот и нет, потому что название игры врет с беззастенчивостью валютного обменника.

Не исключено, что однажды боссы MicroProse вызвали Сида Мейера и пионеров из SimTex на ковер. Они сказали Мейеру: "Ты чертов гений, Сид. Ты заработал нам кучу денег. Сначала F19, потом Pirates!, потом Ци..ци... как ее там?" — "Цивилизация, сэр." — "Вот именно, "Цивилизация", и еще одна игра, идея которой пришла мне сегодня за ланчем. Про индейцев. Так вот, ты несешь золотые яйца, но рано или поздно тебе придется уйти, потому что мне не нравится твой лысый друг. Я прошу тебя оказать мне услугу: научи этих олухов (показывает на лежащих на животе пионеров из SimTex) всему, что знаешь сам. Открой им секрет "Цивилизации", а они расскажут тебе, как надо делать космические стратегии. Сделайте игру, в которой будет все, о чем только может мечтать настоящий фанат игр. Сделайте так, чтобы он сошел с ума от счастья, чтобы смеялся и плакал попеременно. Ты понял меня, сынок? Вот и славно".

Не могу гарантировать, что разговор проходил именно так, но после того вечера, ровно через год, родилась игра. Она похожа на все игры, которые уже вышли, а также на те, которым только предстоит появиться на свет. Она настолько сложна, что люди в смятении ломают головы, пытаясь освоить все правила. Она так красива, что создателям пришлось использовать некачественную, блеклую графику, чтобы игроки не теряли зрение. Это — Master of Magic, вторая и, надеемся, не последняя игра великой серии "Мастеров" от SimTex.

Конкретно

Пять уровней сложности, начальная сумма денег, уровень населения в городе, всякие производные, размер территории и концентрация магии — этой информации генератору случайных карт достаточно, чтобы сделать еще одну бесподобно неповторимую карту. Мы же

Генерация "правильного" мага — задача исключительной важности. От того, в каких школах будет специализироваться ваш главный герой, будет зависеть стиль дальнейшей игры.



движемся далее, к самому интересному — генерации главного персонажа.

Он маг, это несомненно. Игра предложит вам выбрать одного из 14 уже готовых персонажей или собрать собственного. Разумеется, этой возможностью с радостью воспользуются поклонники ролевых игр и зануды, что (между нами) почти одно и то же. Выбор будет непрост, ибо школы магии (Life, Death, Chaos, Nature и Sorcery) тянут за собой предлинную цепочку заклинаний. Их комбинирование даст вам неисчислимое количество вариантов, и хороший маг, как и хороший бармен, должен найти правильный баланс, подходящий под свой стиль игры. Пусть вас не расстраивает зияющая пустыми страницами книга заклинаний — новые слова можно будет купить, найти, завоевать в процессе игры. Магический арсенал каждого волшебника во многом уникален и определяет стратегию игры, что позволяет нам провести параллели со стремительно набирающей популярность карточной игрой Magic: The Gathering.

Подобно лицевому танцору, Master of Magic меняет свой образ каждые полчаса. Сначала перед нами военно-экономическая стратегия, которая отличается от Civilization лишь декорациями. Карта страны скрыта непрозрачным туманом, по видимой части ползает одинокий пока юнит, в центре скромного царства — город, внутренности которого (крестьяне, еда, золото, мана, производство) нам прекрасно знакомы. Должно быть, завтра этот интерфейс станет стандартом для всех стратегических игр, где есть города, — знакомо, удобно, практично. Небольшая армия, подготовленная на скорую руку, очень скоро обнаружит нейтральные города и конкурирующих волшебников.

Магия, кажется, не нужна вовсе, игрок-волшебник превращается в управленца. Он тренирует армии, захватывает города, подсчитывает золото в казне и прекрасно себя чувствует. В принципе, игру можно пройти до конца, так и не поняв, почему в ее названии фигурирует слово "Magic".

Если копнуть глубже, оказывается, что у персонажей существует масса дополнительных свойств и умений, помимо их обычных параметров (атака/защита, опыт, стоимость). Эти возможности придают игре дополнительную глубину, которая "Цивилизации" неведома. Оказывается, существуют герои, которые в десять раз сильнее обычных персонажей и, кроме того, в состоянии носить магические артефакты, которые в обилии разбросаны по ветхим гробницам и плохо отапливаемым подземельям. Герои на своих мускулистых руках приносят в Master of Magic ролевой элемент. Наша армия перестает быть просто набором квадратных юнитов. Это настоящие персонажи, которые развиваются, совершают подвиги, погибают и остаются в живых.



Интерфейс управления городами практически целиком позаимствован из трехгодичной давности Civilization, но содержит несколько новых элементов. К примеру, трехмерный вид города.

Новое движение лопатой открывает следующий факт: в игре есть второй, магический, уровень. В буквальном смысле, две карты местности. Одна реальная, а другая... тоже, но где-то астрале. Миры соприкасаются, поэтому, вынырнув в астрале в одном месте, игрок и его вассалы имеют шанс вернуться обратно, правда, в совершенно другой точке. Существа, призванные на битву из магических планов, серьезно отличаются от своих мясомолочных коллег и к тому же совершенно не испытывают голода, признавая только свежую ману. Битвы, которые случаются в Master of Magic сплошь и рядом, напоминают сражения в Master of Orion, только в изометрии — неторопливые позиционные баталии в фэнтези-интерьере с активным применением магии.

Увлечься сменой образов порой мешают ошибки. Увы, разработчики, как фашисты перед отступлением, нашпиговали ими тело игры до отвала. Уже успевший выйти патч несколько поправил дело, но, уверяю вас, одной "заплаткой" здесь не обойтись. Другой серьезный недостаток — Master of Magic не надоедает. Два месяца игры, а ты все как шоколадный батончик "Спорт" — полон сил и орехов. Надо попросить SimTex несколько оттянуть срок выхода третьей игры в серии "Master of...". Иначе нам всем крышка.

Мрачный тон, заданный в заставке и стартовом ролике, сохраняется на протяжении всей игры.



Мнения об игре

"Прекрасно все! Начиная с превосходной современной графики и чувственной музыкальной атмосферы и заканчивая исключительно оригинальной магической системой. Учитывая безбрежное поле геймплея и чудовищную replayability, игру ожидает бессмертие. Полного совершенства игре мешают достичь лишь некоторые весьма коварные ошибки", — пророчит обозреватель сайта MobyGames (www.mobygames.com).

"Объединив элементы стратегии и ролевой игры, Master of Magic, преодолев тяготение Civilization, покидает земную орбиту в поисках бессмертия. На борту корабля — тысячи несчастных жертв, которые не в состоянии прекратить игру. Среди них — ваш покорный слуга", — чистосердечно констатирует посетитель сайта GameFaqs (www.gamefaqs.com).



В ходе тактических сражений разработчики просто вынуждают нас использовать рельеф.

Master of Magic

ЖАНР Стратегия

Разработчик	SimTex Software
Издатель	MicroProse

Суть
Бессмертный манифест совершенства, до отказа начиненный багами.

Дата выхода
1994 год

Системные требования

Процессор	386DX33+
ОС	DOS 5.0+
ОЗУ	4 Мбайта (2,7 Мбайта EMS)
Видеорежимы	VGA (256 цветов)
Звук	Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Pro Audio Spectrum, Adlib, Roland MT-32 и CM32L, поддерживаются General MIDI-карты
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	3,2
Звук	4
Музыка	4,7
Сюжет	5
Управление	4,5
Интересность	**4,8**

Old12.p65 57 12.11.2000, 15:54

Золото Маракайбо



Сегодня необычный день. Солнце светит совсем по-южному, щедро и горячо. Старый пират на Кропоткинской прикуривает свою трубку и улыбается мне, когда я проезжаю мимо казино "Остров сокровищ". Впрочем, меня уже ждут в ресторане "Капитан Кук": горячее "Мечта корабельной крысы", любимый коктейль "Летучий Голландец". Сегодня праздник — я впервые взял "Серебряный поезд" в Картахене!

> **Начните чтение с этой заметки!**
>
> В 1987 году вышли две самые главные компьютерные игры, основавшие моду на "нелинейность" во всех ее ипостасях. Pirates! и Elite. Их помнят, им подражают, но их успех повторить невозможно. Потому что вся слава достается пирату, который идет первым и дерется с комендантом форта. Только этот парень становится "infamous!", женится на дочери губернатора Тортуги и ходит в советниках у короля.

Александр ВЕРШИНИН

Писать о Pirates! (восклицательный знак обязателен) — это честь. Прикосновение к легенде. Дань уважения одной из самых значимых игр за всю историю индустрии. Стоит ли притворяться, что MicroProse выпустила сей знаковый релиз сегодня? Вряд ли. Ведь рассекать вечно голубые воды Карибского бассейна под знакомое карканье спикер-чаек — дело, затягивающее даже спустя тринадцать лет после выхода игры. Классика не стареет.

Sail ho!

Специально для Pirates! мы с приятелем сделали две карты Мексиканского залива. Одну современную, отметив на ней города четырехсотлетней давности. Другую детальную, поэкранно. Рядом с каждым селением отмечалась его государственная принадлежность, примерный размер гарнизона, количество фортов и время, когда в порт заходят корабли флотилий Silver Train и Treasure Fleet. Благодаря подобной раскладровке можно было с легкостью находить клады и организовывать серьезные сухопутные экспедиции — дабы местные жители не успевали вывезти из города драгоценности.

Pirates! удалось впитать в себя настоящий флибустьерский дух, соленый запах бесконечного морского похода, отчаянную радость от крика наблюдателя: "Паруса на горизонте!". Вы постоянно мечтаете о встрече с отбившимся от каравана, полным золота галионом, о поединке с гордым французским фрегатом или возможности сойтись в клинче с известным на все Карибы охотником за пиратами, злющим испанским адмиралом Мендозой. Полагаю, те же самые мысли занимали умы стоящих на палубе людей четыре сотни лет назад. Не в этом ли секрет машины времени? Когда опостылевший рев голодных чаек внезапно прерывается и на чистом экране появляется надпись "Sail Ho!", вы с замиранием сердца ждете картинки. Какой корабль? Чей? И немедленно: "Свистать всех наверх! Открыть порты! Орудия к бою!"

Кто в детстве не грезил приключениями мифического капитана Блада, не сможет ощутить выброс адреналина в кровь при упоминании названия "Маракайбо". Глубоко врезающийся в материк залив, пресноводное озеро, узкий опасный проход в него, стоящий далеко на юге город. Здесь все знакомо, вы были здесь тысячу раз — в мыслях, фантазиях, снах. А сейчас, когда ваша флотилия из трех мощных галионов подходит к Маракайбо, вы про-



Атака форта с моря — отчаянный шаг. Крепость не утопишь и не собьешь ей паруса. А вот пока дойдешь до берега в штиль...



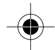
сто воплощаете эту мечту в реальность. Только немного жаль, что на выходе в море вас не подстерегает сумасшедший и жутко мстительный адмирал, снявший со своих кораблей все пушки и перетащивший их в контролирующий пролив форт.

Легкий бриз свободы

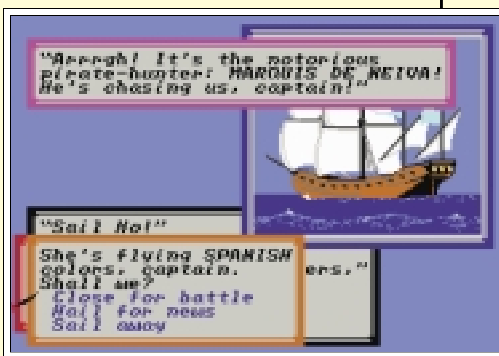
На одной романтике далеко не уедешь. Но Сид Мейер (Sid Meier), ныне заслуженный мэтр дизайна компьютерных игр, и не собирался. Он смог

> **Мнения об игре**
>
> Взрослый и серьезный посетитель сайта MobyGames (www.mobygames.com) обличает: "Вы всегда мечтали стать пиратом, правда? Ну согласитесь, пиратское ремесло — это круто. Тогда можно прекратить искать истину в вине, покупайте ром и садитесь за Pirates!"
>
> Перевозбужденный путешественник во времени, на секунду остановившийся на той же Интернет-странице: "...и я оказался в тюрьме, где зачах и умер. Не знаю, кто меня сдал, но, вероятнее всего, это мой боцман. В следующий раз я выберу более ранний период и замочу гада, пока он еще молодой".









После трех перехваченных галионов с золотом экспедиция натыкается на охрану. Маркиз де Нейва, прообраз нынешних эсминцев!

Исход поединка зависит не только от вашего мастерства фехтовальщика, но и от дуэли канониров в бэкграунде. Один в форте не воин.



построить один из первых самостоятельно живущих миров. Pirates! не имеет логического конца или заканчивающейся на определенном моменте сюжетной линии. Целью игры является сама вольная флибустьерская жизнь в этом полном случайностей, счастливых моментов и трагических неудач мире. Однажды моя карьера закончилась совершенно невероятным образом: корабль налетел на рифы и разбился. И каждый раз, когда какой-нибудь добрый самаритянин соглашался взять моего героя на борт, его посудина тоже терпела крушение. После семи трагических кораблекрушений и восьми лет, проведенных на необитаемом острове, мой персонаж удалился от пиратских дел с навсегда испорченным здоровьем и начал сухопутную карьеру нищим на ступеньках богадельни. Жалкий неудачник. Зато другой, мастер фехтования, смог с пятьюдесятью головорезами взять Санто-Доминго (гарнизон в 280 человек): забил коменданта рапирой и вынудил сдаться. Добыча была баснословной, трюмы ломились от золота. На волне успеха женился на дочери губернатора Нассау... и в зените славы сел во французскую тюрьму, когда его быстрый шлюп взял на абордаж военный галион охотника за пиратами.

Карибский рай в Pirates! может существовать и без вас. Города появляются и исчезают, меняются губернаторы колоний, индейцы нападают на поселения, страны Старого Света бесконечно ссорятся и мирятся меж собой. Знаменитые перевозящие золото и серебро из Америк в Европу караваны ходят строго по расписанию, сначала собирая благородный металл в испанских колониях, а затем отправляясь в далекий путь через Атлантику. В этом мире вы крохотная, но обладающая мощным потенциалом частичка. В вашей власти создавать флотилии кораблей, добыть себе имя, состояние и славу среди обитателей Нового Света. Вы можете поступить на службу к одной из стран Карибского бассейна, завоевывать вражеские города во славу своего господина и добиться почетных должностей. Можете жениться, приобрести обширные земельные угодья и даже заняться поисками собственных родителей. С другой стороны, никто не помешает вам стать вольным пиратом, не подчиняющимся ничему, кроме собственных желаний. Впервые компьютерная игра создает условия для подобной свободы действий, не пытается заставить совершать наперед заданные шаги. Перед вами целый мир. Поступайте с ним так, как сочтете нужным.

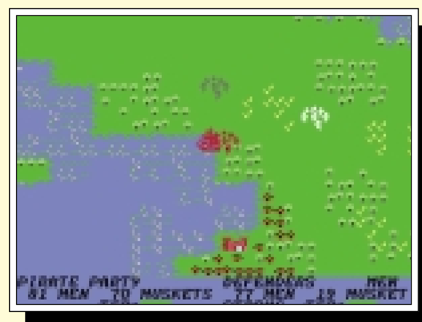
> **После семи трагических кораблекрушений и восьми лет, проведенных на необитаемом острове, мой персонаж удалился от пиратских дел с навсегда испорченным здоровьем и начал сухопутную карьеру нищим на ступеньках богадельни.**

На абордаж!

Графика Pirates! не устаревает по той же причине, по которой люди уже который век играют в шахматы. Важна символика и правила, а не быстро сгнивающая внешняя оболочка. Нехитрые морские сражения, сухопутные атаки и дуэли с вражескими предводителями держат в напряжении не меньше, чем дюжину лет назад. Как приятно обвести вокруг пальца мощный, но глупый испанский гарнизон! Осуществив отвлекающий маневр, увести конницу и пехоту противника в болота, а другой группой проникнуть в форт. Внутри не дать ни одного шанса командиру и, несмотря на многократный численный перевес со стороны неприятеля, одержать победу. Вот это героическое деяние, достойное упоминания в анналах!

Корабельная дуэль также предполагает трезвый расчет и глубокую продуманность действий. В зависимости от типа судов, силы и направления ветра, а также количества пушек и людей на борту совершенно одинаковые на первый взгляд маневры приобретают глубоко личный характер. Набитому до самого верха пиратами беспушечному шлюпу надо как можно быстрее подобраться вплотную для абордажа, миновав бортовые залпы жертвы. Слишком мощные корабли и галионы охотников приходится долго обрабатывать прицельным огнем пушек. И постоянно держаться по ветру, ловить изменчивую стихию, использую ее себе во благо!

Вот так приходилось выживать пиратам. Испытайте это пряное удовольствие на собственной шкуре. Соленый привкус во рту — это крупинки пота или капельки крови из прикушенной губы. Азарт находится в вашем мозгу, а не глазах. Клянусь своей треуголкой!



Атака той самой Картахены. Сегодня там спокойно, флотилии с драгметаллами отсутствуют, поэтому нет и кавалерии.

Sid Meier's Pirates!

Жанр Аркада/стратегия

Разработчик	MicroProse
Издатель	MicroProse

Суть Лучшая в мире пиратская игра, если не считать Monkey Island.

Дата выхода 1987 год

Системные требования

Процессор	8086
ОС	MS-DOS
ОЗУ	256 Кбайт
Видеорежимы	CGA, Tandy, EGA
Звук	PC Speaker
Контроллеры	клавиатура, джойстик

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4
Звук	2
Музыка	1
Сюжет	5
Управление	4,5
Интересность	**5**

Burning Chrome



Вы видите будущее. Так видел полеты на Луну и марсианские боевые треноги сэр Герберт Уэллс, эсквайр и известный кокаинист. Так философский камень в сочетании с мышиными хвостиками являл дремучим алхимикам реакции ядерного синтеза — бедняги моментально сходили с ума, не успев понять, что только что видели сверкающие высоты, Нобелевскую премию и "Бетти" над Хиросимой.

Начните чтение с этой заметки!

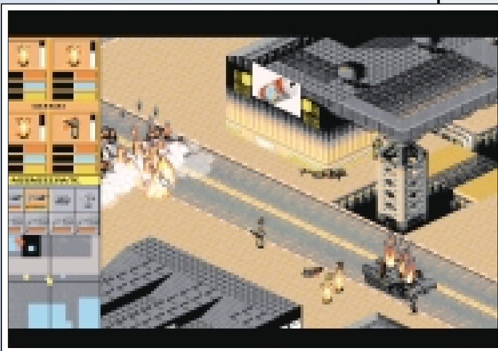
Обычно игры подходят к нам приставным шагом, заглядывают в глаза и бубнят что-то в просительной тональности "дядьдайдеськопеек". Syndicate же открывает дверь пинком кованого сапога, берет реципиента за горло стальным имплантатом mk3 и швыряет лицом в реальность (слово "игра" для которой было бы оскорблением, смываемым только посредством дуэли на persuadertron'ах), где спектр решаемых нами проблем включает вопросы налогообложения в Европе и убийство известных политиков.

Андрей ОМ

Посмотрите внимательно на Bullfrog, господа. Посмотрите на Питера Молиньё (Peter Molineux), которого до этой самой секунды на Руси было принято называть Мулинексом и иными неудобопроизносимыми словами. Если они не сфальшивят, если не случится страшного, — мы будем гладить внуков по седым головам и говорить, что инда в наше время умели делать игры, даааа... Потому что Syndicate. Потому что вначале был Populous, а потом был Powermonger, а потом снова был Populous II, и думали мы, что так и погрязнет Bullfrog в самоповторах и что лет через несколько мы получим, скажем, Populous IV, всех новостей в котором будет — пара новых видеорежимов да поддержка Sound Blaster'a.

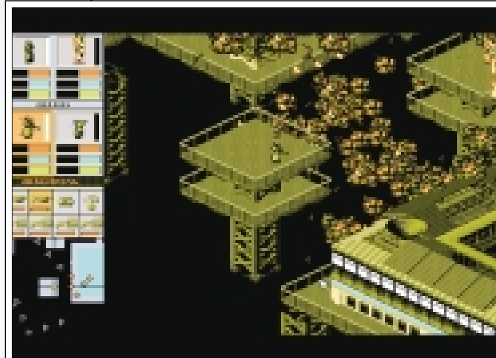
Wetware Как я всегда и полагал, Marketing Director — это не белоснежная рубашка от Paul Smith с синим галстуком, не запонки Gucci и даже не "Оленька, кофе, будьте любезны". Это похищения людей, промышленный шпионаж, массовые убийства, черные плащи до пола и адский слонобой, по странному недоразумению откликающийся на слово minigun. "Представители канадских компаний", похожие на сектантов, носят в своих "дипломатах" дешевые ручки, дурацкие записные книжки и мозгопромыватель-persuadertron. У паранойи кисловатый медный privkus, бэйби. Расческа противно звякает по COM-порту в затылке.

Корпоративное долгосрочное планирование — это покупка оружия, сбор дани с покоренных территорий и разработка имплантатов. Деловые встречи обычно выливаются в свинцовое торнадо, где жертвы из числа мирных жителей, полицейских и, так сказать, сотрудников конкурирующих организаций не поддаются учету. Весь штат своих тяжеловооруженных заместителей можно невзначай в одну секунду отправить в отпуск без содержания — немало буйных голов поседело в начале, скажем, кошмарной миссии Atlantic Accelerator.



Реклама кока-колы отлично гармонирует с пылающими броневиками и горами трупов.

Деловые командировки имеют весьма специфические цели. Одна из них, в частности, предусматривает небольшую встречу с недавно уволенным по собственному желанию специалистом, который совершенно случайно прихватил с собой несколько корпоративных секретных документов. Встреча происходит в сердцевине полицейского участка и сопровождается дефиле сквозь запертые ворота на автомобиле, фуршетом с вдруг прибывшими конкурирующими менеджерами и презентацией похитителю новейших моделей огнестрельного и энергетического оружия.



Нажмите две мышиные кнопки сразу — и агент получит лошадиную дозу стероидов, валерьянки, озверина и ацетилсалициловой кислоты.

Здесь, впрочем, у меня есть пара замечаний. Сейчас, знаете ли, девяностые, SVGA шагает по планете, CD-приводы шумят под дверью и барабанят в нее ногами, а Bullfrog по-прежнему заставляет нас водить каждого агента за ручку. Позвольте мне делить взвод на две тактические группы — и я переверну земшар.

Hot Ice Города дышат. SVGA, о котором так много, разит наповал подобно Gauss Rifle (Fssss!.. — когда вы слышите этот звук, точно зная, что ваши агенты ничего такого не используют, это означает одно: пора сливать воду). Вок-



◀ **Лебединая песнь minigun'а. Конкурирующая концессия корчится, вопит и гибнет в муках.**



▶ **По мостику прогуливаются блондинки — политика синдикатов начисто исключает гендерный харрасмент. Впрочем, будучи по уши затянутым в резину, это, наверное, не имеет значения.**

руг снуют люди, из любой машины можно выбить водителя и занять его место, кроме того, существует вполне реальная возможность добраться до места назначения общественным транспортом (можно себе представить реакцию пассажиров) — в городах активно ходит монорельс. В те несколько секунд, которые отделяют полицейских от встречи с нами до увлекательного путешествия в лучший (иной) мир, они успевают крикнуть: "Put down your wea...". Перед самым релизом Bullfrog выкинула из кода бродячих собак и мамаш с колясками — тем самым общество потребления сумело избежать весьма унизительной пощечины.

Приходится платить буквально за каждую выпущенную агентами пулю, не говоря уже о покупке свежих образцов оружия и разработке новых титановых костылей, без которых, скажем, executives не смогут таскать с собой тяжелое вооружение. Более того, денег стоят даже дополнительные подсказки перед миссиями! Бесконечно увеличивать налоги на подведомственных территориях нельзя, ибо чревато. Жуткое дело — мне встречались вполне приличные люди, совершенно искренне вздыхавшие, что если бы не суетные action-вставки, которые невозможно промотать на автомате, Syndicate был бы великой игрой. Определенный смысл в этом есть: игра слишком хороша для этого несовершенного мира с его хлипкими технологиями — изометрия убила больше моих агентов, чем самые свирепые перестрелки с участием крупнокалиберной артиллерии. Будем надеяться, когда-нибудь наши мониторы узнают, что такое частичная прозрачность плоскостей — пожалуй, это случится скорее, чем изобретут вращаемую камеру.

Сейчас, знаете ли, девяностые, SVGA шагает по планете, CD-приводы шумят под дверью и барабанят в нее ногами, а Bullfrog по-прежнему заставляет нас водить каждого агента за ручку.

Corporate uprising

Киберпанк — тонкий лед. Шаг в сторону — и вы в зловонной пучине ширпотребной пошлости. Лишнее слово "дзайбатсу" — и вас не без оснований обвиняют во вторичности по отношению к Графу Ноль Уильяму Гибсону. Хоть одна фраза, хоть один абзац всей этой мещанской пошлости про расписных якудза и, простигосподи, сопливых хакеров — и вы проваливаетесь в бездну, где водятся только сплющенные давлением слепые рыбы. Худшее, чего мы можем сейчас ожидать, — это всплеск киберпанк-моды, когда толпы потянутся грязными руками туда, куда Bullfrog аккуратно заглянула при помощи стерильного скальпеля и белых резиновых перчаток. Собственно, уже дождались.

Возьмите, к примеру, только что вышедший BloodNet (MicroProse). Тэглайн "Хакеры и вампиры сходятся в смертельной битве в Манхэттене 2094 года!" дает вам самое полное представление об этом непролазном кошмаре. К середине следующего года GameTek/Take 2 намерены выкатить нечто с названием Hell: Cyberpunk Thriller, производимое сейчас авторами вышепнутого BloodNet Джоном Антинори (John Antinori) и Лаурой Кэмбо (Laura Kambo). Как ни странно, теперь хакеры будут биться не с вампирами, а с чертями и прочим инферналом во главе лично с Сатаной — брависсимо, господа. Для полного марафету не хватает только Кровожадных Клоунов-Убийц из Космоса и иных персонажей трэшевых хорроров и рассказов после пионерлагерного отбоя. Нет-нет, серьезно, открываются богатейшие селекционные возможности: следующим шагом будет противоестественная связь киберпанка с Франкенштейном, хакеров с Годзиллой и их всех, вместе взятых, с овчарками из Wolfenstein. Потом дети пеленочного возраста, путаясь в соплях, захотят быть якудзами и дзайбатцами, и специально для них ушлые дяди с потными ладошками будут выпускать туалетную мурзилку "Какер-Шмакер"... Брр.

И это еще не все. Только что промелькнул анонс от Origin: готовьтесь, дети, к файтингу (!!!) в псевдокиберпанк-антураже и с рабочим названием Bioforge. Нет, решительно, мы начинаем склоняться к мысли, что лучше бы Молиньё занимался Populous III и не прыгал выше головы. Трудно быть гением.

P.S. Только что нас постиг анонс Syndicate: American Revolt. 25 миссий — Фрэнки goes to Hollywood. Мой мини-ган длиннее твоего, Вонючка Джон.

Мнения об игре

Games Domain (www.gamesdomain.com) в полной мере поддерживает наш "Выбор" и говорит, что "игра демонстрирует нам методы рекрутинга в корпорациях будущего. Как мы всегда и предполагали, все эти университетские распределения и объявления в специализированных изданиях ("Приглашаем на работу кровожадного маньяка с собственным огнеметом. Много путешествий, возможности карьерного роста") не имеют ничего общего с реальностью. На самом деле, главное здесь — сильный удар по голове сзади. Новым работникам она все равно вряд ли понадобится".

Syndicate

ЖАНР | Tactical action/RPG

Разработчик	Bullfrog
Издатель	Electronic Arts

Суть
Горячий лед и сожженный хром встретились в торнадообразных урбанистических побоищах. Между миссиями происходит самое интересное. Дорогая редакция засекает с секундомером, когда слово "киберпанк" станет ругательным.

Дата выхода
1993 год

Системные требования

Процессор	80386
ОС	DOS 3.0+
ОЗУ	4 Мбайта
Видеорежимы	VGA, SVGA
Звук	Sound Blaster
Контроллеры	мышь, клавиатура

Рейтинги

Сложность	высокая
Графика	5
Звук	4,7
Музыка	3,5
Сюжет	5
Управление	4,5
Интересность	5

За кулисами вселенной

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Сегодня мне вновь приснился кошмар. Как будто волосы на моей голове стали синими и сижу я в стальной консервной банке с маленькими окошками. Ноги у меня то ли обрезаны по колено, то ли на них надето нечто вроде высоких голубеньких лаптей. А между нижними конечностями торчит палка с кнопками, и я держусь за нее двумя руками. Что самое ужасное, мое положение доставляет мне глубокое удовольствие!

Начните чтение с этой заметки!

У Origin появился второй гениальный ребенок. Фирма давно пыталась выйти из узкого ролевого круга — и сделала это блестяще. Одаренный дизайнер Крис Робертс (Chris Roberts) смог воплотить в компьютерной игре мечты каждого современного подростка: оказаться в мире Star Wars, полетать на космическом истребителе. И пусть для этого ему пришлось придумать собственную вселенную, она ничуть не хуже! Приключения, интрига и пилотская доблесть, помноженные на самую зрелищную графику "персоналки".

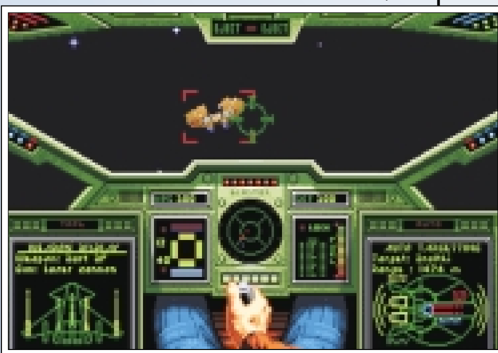
Александр ВЕРШИНИН

Очевидно, примерно таким был гениальный сон Криса Робертса, который побудил его предложить концепцию Wing Commander боссам из Origin. Те, будучи ролевиками вообще и Британнскими Лордами в частности, в космосе положительно ничего не понимали. Но на мотто "Используй Силу, Глюк!" отреагировали и дали юному таланту шанс, который он благополучно использовал на все сто. Wing Commander — таких симуляторов еще не было! Тем интереснее попробовать расчленить его на атомы и понять, почему он получился таким. Красивым.

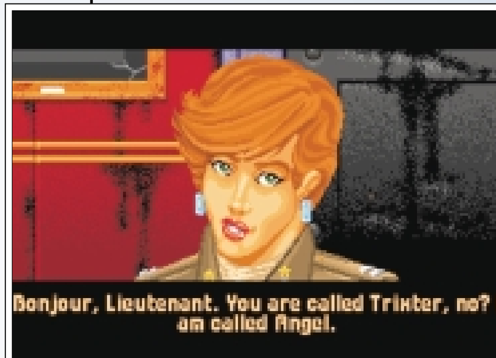
Науки отдыхают

С момента выхода перевернувших представления о космосе "Звездных войн" программисты лезли из кожи вон, чтобы хотя бы приблизить атмосферу компьютерной игры к созданному фильмом идеалу. Джордж Лукас (George Lucas), как и положено людям гениальным, смог мастерски запудрить мозги большей части фантазирующего населения Земли. Сцены звездных потасовок оказались сняты так профессионально, так убедительно, что больным космосом поколениям оставалось только проглотить наживку. Кому нужны законы физики в условиях вакуума? Пусть космические корабли устраивают дуэли в стиле воздушных заварушек Второй мировой — только на звездном фоне. Звук должен обязательно присутствовать, для полноты ощущений, — физике придется еще немного подвинуться в сторонку. Боевые снаряды и лазерные лучи будут яркими и не слишком быстрыми. Чтобы производить впечатление! Особенно хорошо звездный бой будет смотреться издалека, с его характерной паутиной ярких лаконичных мазков на глубоком черном фоне. Взрывы придется делать атмосферными, с агрессивными языками огня, массой осколков и... дымом. Как говорится у русских, нет дыма без огня...

Господин Робертс прекрасно усвоил и принял правила построения игрушечного космоса. Осталась проблема графической реализации. До сих пор персонажи компьютерных игр предпочитали жить в двух измерениях, на плоскости. Исключением стал выпущенный несколько лет назад проект Elite, вооруженный схематичной, но все же трехмерной векторной графикой. И хотя основные постулаты Elite были далеки от зрелищного мира Star Wars, кое-что позаимствовать стоило. Вид от первого лица! Виртуальную пилотскую кабину с радаром и многоцелевыми экранами. К несчастью, все остальное в Elite оказалось слишком серьезным для карнавального мира, который задумал Крис Робертс.



А вот в лобовую атаку ходить не стоит. Привыкните — и звено из пяти тяжелых истребителей вырежет лазером на вашем черепе что-нибудь неприличное.



Та самая Angel. Правда ей идет мундир?

Коготь тигра

Вселенную Wing Commander выручили спрайты. Долой векторы, навевающие неприятные воспоминания об уроках геометрии! Кто поверит, что ужасные космические монстры летают на пирамидках или цилиндрах? Враг обязательно должен иметь запоминающийся профиль — яркий, сложный, фантастический. На этот раз художники Origin, до сих пор изображавшие то орков, то рыцарей, поработали от всей души. Дизайн легкого истребителя Dralthi можно выставлять как произведение искусства. Он великолепен, на таком отчаянно хочется полетать. Как, например, на Millennium

Falcon, корабле Гана Соло. Еще одна светлая идея — сохранять привычные для современного человека пропорции кораблей. Космический авианосец во много раз больше маленького истребителя. Существуют и промежуточные стадии: транспорты, эсминцы, фрегаты, дредноуты. Возьмите список кораблей военно–морского флота и перенесите его в космос — что может быть проще и гениальнее!

Кокпиты доступных игроку истребителей обязательно должны быть разными. Скорость разворота создает не меньшее представление о весе корабля, чем загруженность кокпита. Внутренности бомбардировщика напоминают кабину пассажирского "Боинга", а легкий Ferret изнутри больше похож на какую–нибудь "Цессну". Космическим истребителем легко управлять, не сложнее, чем автомобилем. Дал газу — поехало, выключил двигатель — замерло. Горючее бесконечно, ограничивается лишь время использования ускорителя. Маленький ломтик тактики.



▲ Dralthi на хвосте — это нехорошо. Конечно, их пушечки не слишком агрессивны, но ситуацию запускать не стоит.

▼ Компьютерные пилоты стараются держать формацию. Ведь вы командир звена! Можете и домой отправить, на гауптвахту.



Робертсу осталось изобрести способ ориентации в космосе. Вакуум, как известно, однообразен и бесконечен. Как решить проблему длительных перелетов, во время которых ничего не происходит? Как помочь игроку ориентироваться, не потеряться? Используйте знаменитый "автопилот от Origin"! Для каждой миссии в Wing Commander создается специальный маршрут, закладывающийся на старте в бортовой компьютер. Всего несколько точек, почти раллийных контрольных пунктов, на каждом из которых желательно отметиться. В принципе, весь маршрут можно пройти самостоятельно, в течение каких–нибудь двух часов. Но проще активировать автопилот: внешняя камера немедленно демонстрирует ваше гордо дефилирующее звено кораблей. А в следующий момент вы чудесным образом оказываетесь на следующей waypont–точке. Или не оказываетесь — в случае нештатной ситуации, вроде атаки противника или метеоритного потока. Разбираетесь с проблемой и смело отдаетесь в руки бортового компьютера–штурмана. Так и прыгаете — от беды к беде.

> **Как решить проблему длительных перелетов, во время которых ничего не происходит? Как помочь игроку ориентироваться, не потеряться? Используйте знаменитый "автопилот от Origin"!**

Синяя голова

Техника космического боя покажется вам подозрительно знакомой. Особенно если вы увлекаетесь авиасимуляторами — здесь те же правила. Только с учетом защитных экранов. Сбил shield'ы, добрался до брони и бортовых систем. Таким образом, многое зависит от генератора защитного поля — что только добавляет интересных нюансов в скромный список тактических моментов Wing Commander. Без shield'ов вы пропали, так следите же за ними!

Отсюда и масса атакующих/защитных схем. Сбить ракетой экраны, а затем добить "фашиста" вручную? Или просто ракетами? Но их всего ничего, приходится тщательно прицеливаться. Еще один пункт в "стратегии". Наконец, требуется умелое использование пушек — благо, их боезапас не кончается. Отстрелялись ракетами — и в совсем близкий спарринг. Такова мода космического века.

Об изобретенных тактиках и тонкостях вам обязательно расскажут. Это еще одна изюминка Wing Commander — жизнь вне кабины истребителя. По мнению Origin и господина Робертса лично, симуляторная схема "текстовый брифинг — вылет — статистика" немного суховата и абсолютно не романтична. Вы ждете победных криков, поздравлений от боевых товарищей и командования, оценивающих взглядов со стороны дам? Все это предусмотрено в Wing Commander. Вы с удивлением замечаете, что отправляетесь на очередное задание не только с целью устроить хорошую взбучку врагам, но и с желанием посмотреть красивые мультики диалогов в промежутке между миссиями. Проникнется ли вашим синеволосым героем француженка Angel? Сможете ли вы впечатлить доброго белоруса по кличке Paladin?

Wing Commander открывает совершенно новую страницу в истории симуляторов. Приключенческие симуляторы, симуляторы–книги, симуляторы–фильмы. Уникальная возможность не наблюдать, но живо участвовать в тех самых Звездных войнах. Несомненно, наш выбор!

Мнения об игре

Посетитель сайта MobyGames (www.mobygames.com) Оливье Массе (Olivier Masse) прочувствованно рассказывает: "Я действительно жил в этом мире. Беседовал со своими друзьями, я знал их! Каждого! Ни одно, даже самое подробное текстовое описание не способно дать мне похожее ощущение жизни в компьютерной игре. WC лучше всех".

Джефф Синасак (Jeff Sinasac) подхватывает: "Многие забывают об очень важном достоинстве Wing Commander: нелинейной сюжетной линии. В зависимости от ваших успехов изменялся конец игры, итог! Что может быть прекраснее, чем чувство, что именно вашими силами достигнута победа!"

Wing Commander

Жанр Аркада/симулятор

Разработчик	Origin
Издатель	Origin

Суть
Никогда еще симулятор не имел такой замечательной сюжетной огранки. Космос никогда не был таким глубоким, таким объемным, таким затягивающим. Так держать, Origin!

Дата выхода 1990 год

Системные требования

Процессор	80286
ОС	DOS 3.0+
ОЗУ	640 Кбайт
Видеорежимы	EGA, Tandy, VGA
Звук	PC Speaker, Adlib, Roland MT–32, Sound Blaster
Контроллеры	клавиатура, джойстик

Рейтинги

Сложность	низкая
Графика	4,8
Звук	4,2
Музыка	4
Сюжет	5
Управление	4,6
Интересность	**4,9**

Город-сад



Членистоногая тварь, типичная по внешним признакам Годзилла, дожирала хвост самолета, который пять минут назад свалился на стадион. Пожар, уничтоживший практически весь деловой центр города, уже затихал — огонь задохнулся под натиском вышедшей из берегов воды. Оглядев затянутый смрадным дымом горизонт, я ощутил под ногами легкую дрожь — это начиналось землетрясение, семь баллов по шкале Рихтера. Самое время.

Начните чтение с этой заметки!

Программа SimCity менее всего похожа на игру. Запустив ее, думаешь, что ошибся адресом и попал в какой-то графический редактор или, того страшнее, Microsoft Works с Lotus 1-2-3. Ум заворачивается за разум от обилия непонятного вида кнопок, бессовестно выпадающих меню, чуждых нам ползунков и движущихся экранов. Человек, не осчащенный мышью, вынужден запоминать многочисленные "горячие клавиши" — форменное безобразие.

Олег ХАЖИНСКИЙ

Через пять минут город, названный мной в собственную честь, перестал существовать. Двадцать шесть долгих лет он влачил существование, похожее на историю болезни хронического тонзилитчика. Он не знал ни особенных взлетов, ни резких падений. Бестолковый и беспорядочный, как и вся моя жизнь, он задыхался от ядовитых выбросов в атмосферу, маялся в пробках, страшился преступности и отчаянно скучал, несмотря на построенный за превеликие деньги стадион.

Подобно великому Каиру, город продолжал расти, уже будучи смертельно больным. Чтобы не затягивать агонию, которая могла длиться десятилетиями, я решил устроить праздник, на который пригласил торнадо, наводнение, пожар, монстра, землетрясение и сбившийся с курса "Боинг-747". Повеселившись от души, я позвал армию бульдозеристов, сравнял руины с землей и посадил на последние деньги дерево... Существуют миры, где начать все с самого начала не сложнее, чем выбрать в меню System пункт Start New City. Один из таких миров — SimCity.



Со временем вы привыкнете к условной графике и научитесь различать здесь жилые здания, небоскребы, заводы и фабрики. Владельцам EGA-карт в этом смысле значительно проще, в их распоряжении целых 16 цветов.

Не похожа на тебя

Графика в привычном для нас понимании отсутствует — на экране сплошные условные обозначения, которые только при очень большом желании можно принять за дома, заводы, машины и линии электропередачи.

Первый взгляд на содержимое выпадающих меню и вовсе вызывает депрессию. "Игра" (позвольте употребить это слово в кавычках) заваливает нас таблицами, статистическими графиками, непонятного содержания отчетами и, что еще хуже — предлагает что-то там такое менять, двигать и устанавливать. Натурально, прикладная программа для составления годовых отчетов. Люди, пожелавшие расслабиться после тяжелого трудового, скорее всего, сотрут это через две с половиной минуты — такого добра у них и на работе хватает. Бездельники, дети и поклонники активного образа жизни имеют все шансы увидеть в SimCity игру потрясающей глубины.

Никто, впрочем, и не обещал легкой жизни. Ребята из Maxis создали симулятор города, который готов смоделировать хоть Сан-Франциско, хоть Бостон, хоть Мелитополь. Через час игры предназначение многочисленных окон, картиночек и ползунков становится кристально понятным. Создается впечатление, что вы родились со знанием о том, как играть в SimCity. И даже варварский способ перемещения экранов — мышью за шкирку — не вызывает больше раздражения.

Главный вопрос, который начинает преследовать играющего на второй день непрерывного градостроительства — "почему мой город превратился в эту помойку, если все начиналось так хорошо?". Действительно, что может быть проще — умело и вовремя указывать места для строительства жилья, офисов и заводов, проводить дороги, тянуть линии электропередачи и без всякой жалости разбивать скверы везде, где только можно. Но город растет, а вместе с ним растет и преступность, количество машин, загрязнение окружающей среды. И вот уже не хватает на все рук и глаз, и все чаще мы останавливаем время спасительной паузой, и все сильнее желание "бросить все и начать заново". SimCity, удивительная игра, похожая на программу для составления годового отчета, не имеет видимой цели. Игрок строит гигантский карточный домик, находя смысл существования в поиске баланса. Процесс бесконечный, потому что когда труд будет закончен, с востока придет Годзилла и вытащит из основания пирамиды карту, которая окажется пиковым валетом.

SimCity

ЖАНР | Стратегия

Разработчик	Maxis
Издатель	Broderburd

Суть
Симулятор строительства города. Осторожно! Сильный наркотик.

Дата выхода
1989 год

Системные требования

Процессор	8088+
ОС	DOS 3.0+
ОЗУ	512 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA, Hercules, Tandy/PCjr
Звук	PC Speaker, Covox Speech Thing
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	высокая
Графика	3
Звук	3
Музыка	4
Сюжет	5
Управление	4
Интересность	**4,5**

Рыцарь из Орлеана

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Новые имена взошли на игровом небосклоне. У Джейн Дженсен (Jane Jensen) пока нет толп восторженных поклонников по обе стороны океана, но я уверена, что в самом скором времени она станет известной не меньше Роберты Вильямс и Тома Холла, вместе взятых. А Габриэль Найт, терзаемый ночным кошмарами потомственный охотник за нечистью ("шаттенджаггер" по-немецки) в майке, джинсах и черном плаще, побьет по популярности Ларри Лаффера, Санни Бондса и Роджера Вилко.

Начните чтение с этой заметки!

Gabriel Knight: Sins of the Fathers — окончательный триумф графических квестов над текстовыми. Отныне уже никто не скажет, что Eric The Unready — истинная адвенчура, а игры Sierra — кинематографические побрякушки с бойкими диалогами. А если скажут — значит, так и не смогли справиться с символом на песке, часами с драконами или библиотекой Вольфганга. Такой игре следовало выйти еще лет шесть назад... но тогда она не была бы так прекрасна.

Маша АРИМАНОВА

С девяностого года Дженсен сотрудничает с Sierra On-Line (компания процветает — нашими молитвами), и Gabriel Knight: Sins of the Fathers — плод многолетнего труда. Это как выигрыш в государственной лотерее. Со способностями Джейн Дженсен Gabriel Knight должен был бы стать выдающимся литературным произведением или, на худой конец, сногсшибательным кинотриллером, а никак не компьютерной адвенчурой. И я хочу объяснить, почему считаю, что всем нам так невероятно, по-сумасшедшему повезло.

Портрет шаттенджаггера в юности

Представим Gabriel Knight в образе глубокого стакана. На дне покоятся точные исторические сведения, оккультные изыскания широкого спектра, над ними лежит мощная, многоцветная и разноплановая история, взгляд на современный мир с точно подмеченными деталями. В отличие от великого множества адвенчур Gabriel Knight находится в прямом контакте с реальностью, как и Police Quest, но глаз Дженсен — глаз не профессионала, а художника. Остаток стакана заполнен атмосферой Нового Орлеана, города, идеально подобранного по тональности из множества других городов. Предания, население, план города, архитектура: отныне при упоминании Орлеана мы всегда будем видеть Gabriel Knight, а при упоминании Gabriel Knight — Орлеан.

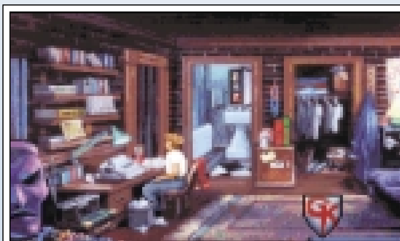
В десяти днях из жизни Габриэля Найта, начинающего автора готических триллеров, владеющего книжным магазинчиком во Французском квартале, перед нами пройдут ритуальные убийства, негритянские легенды и колдовство Вуду, тайны семейных склепов, дружба и любовь, деловые поездки в Германию и Африку по чужой кредитной карточке. События Sins of the Fathers очень трудно представить в форме фильма, скорее на ум приходит толстенный роман с длинными диалогами, описаниями, экскурсами в историю, разными временными планами. В память намертво врезаются даже эпизодические персонажи — владелец аптеки в Диксиленде, парковый художник, немка Герда, сержант в полицейском участке, университетский профессор. Все центральные фигуры расследования живы и подвижны, достоверны, об их прошлом можно раскопать множество презанятных фактов. Но Габриэль, Грейс Накамура и детектив Мозли ярче и естественнее всех.

Змеи, тайны, барабаны

Чуть менее, чем в ремесле создания истории, Дженсен сведуща в искусстве квестостроения. Gabriel Knight, где переплетаются поиск идентичных змеиных чешуек, разгадывание барабанных кодов, срисовывание татуировок с мертвых тел и прогулки по болотам со следящим устройством, нечеловечески сложен.

Там сложно все — и большие сюжетные тайны, и абстрактные головоломки, и задачи на сообразительность (очаровательные психологические зарисовки с художником и танцующим мальчиком, мимом и дорожным полицейским, Мозли и термостатом), и испытания на скорость реакции. Эти десять дней могут длиться не один месяц.

Но, поверьте, бросить Gabriel Knight вам никто не позволит. Скорее пострадает реальная жизнь.



Рабочее место Габриэля, где он, как любой нормальный автор готических триллеров, проводит в среднем 0,2% своего времени. Для нас же — непаханное поле пиксель-хантинга.

Gabriel Knight: Sins of the Fathers

ЖАНР | Квест

Разработчик	Sierra On-Line
Издатель	Sierra On-Line

Суть
Самая литературная и самая сложная адвенчура от Sierra.

Дата выхода
1993 год

Системные требования

Процессор	80386
ОС	DOS 3.0+
ОЗУ	2 Мбайта
Видеорежимы	VGA, MCGA
Звук	Adlib, General MIDI, Sound Blaster
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	нечеловеческая
Графика	4,9
Звук	5 (CD-версия)
Музыка	4,7
Сюжет	5
Управление	пиксель-хантинг

Интересность
4,9

Destination:\ Blackthorne |

Элегантвист

Трехмерность — нонсенс, отрыжка тупиковых технологий. Криворукие уродцы в вашем DOOM (кажется, ID Software) никогда не смогут ВОТ ТАК КРАСИВО извлечь из–за спины шотган, протянуть руку с ним назад и, не глядя, всадить врагу в голову жакан. Бурбон куда как лучше денатурата, джентльмены. Как ни крути.

Начните чтение с этой заметки!

Новоиспеченная компания Blizzard нарушила известное правило “подходить к Flashback, только вымыв дважды руки с хозяйственным мылом и аккуратно дыша в другую сторону”. Получился рахат–лукум: спинной и головной мозги, обливаясь слезами, пожимают друг другу руки после долгого расставания и снова учатся работать в команде. Тени The Lost Vikings (предыдущий проект компании) обретают плоть в антураже science fantasy в виде орков с автоматами. Демон Sarlac полагает, что не следует бояться человека с шотганом. Большая ошибка.

Андрей ОМ

Мы (и вы) играли в это ровно тысячу пятьсот пятнадцать с половиной раз, на дюжине платформ, названий многих из которых не помнят даже ваши (и наши) дедушки. Но мы с вами никогда не делали этого так элегантно! Тимоти “Бонду” Далтону нужно срочно застрелиться в голову из “Вальтера ППК”. Если, конечно, он уже не.

Культ шотгана Все по–взрослому — никаких разлетающихся во все стороны разноцветных шариков из ствола, на полу не валяется заботливо разложенное суицидально настроенными недругами оружие массового поражения. Бал правит сэр Шотган: звук выстрелов сочен невероятно, забудьте про дурацкую sci–fi–цветомузыку. Получивший свое орк не испаряется в разреженном воздухе, а, как то и заведено природой, мешком грохается наземь и лежит смирно, не смея лишать нас исконной мужской радости лицезрения охотничьего трофея. Двери не открываются ключами — они имеют обыкновение с ревом и грохотом выноситься вместе с косяками. По стенам художественно развешаны чегевары и ильичи–рамиресы–санчесы с пылающими очами, которых, внимание, наш герой может безнаказанно пускать в расход (лучше, однако, не — карбонарии зачастую держут за пазухой нужные ключи и осколочные гранаты, а также не прочь поболтать на рреволюционные темы и поругать скверными словами узурпаторов–орков).

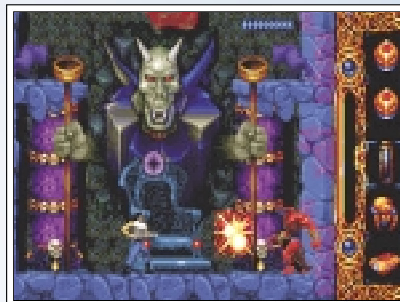


Стоп. Орки. Юная, образованная только в этом году игроконтора Blizzard, доныне незамеченная в особых достижениях перед человечеством (не считая шикарных The Lost Vikings, которых она сделала в 1993–м еще будучи Silicon and Synapse Inc.), возможно, нащупала свою персональную золотую жилу: фэнтези–вселенная, где зеленомордые клыкастые скинхеды пользуются автоматическим оружием, заставляя профессора Дж.Р.Р.Т. веретеном вертеться в гробу, достойна быть запатентованной. ZugZug?

Уголок серьеза Все это поднимает, впрочем, преинтересный вопрос из разряда “кто виноват?” и “почему разбавлено пиво?!”: чем все это кончится? DOOM, получивший намедни от PC Gamer (и еще десятка забугорных игроизданий) гроздь призов, включая “Технологический прорыв года”, медленно затягивает гарроту (удавку, как говорят у нас в Азии) на беззащитной вые платформенных сайд–скроллеров. Вы, конечно, будете удивлены, но публика в своем подавляющем большинстве является... гм... дурой и сладострастно впрягается в тележку новых сомнительных технологий, тщетно пытаясь ухватить подвешенную перед собственным носом фальшивую морковку трехмерности.

Оголтелый бег с беспорядочной пальбой в картонных декорациях макулатурной фантастики с т.н. “видом из глаз” (надеюсь, мои глаза подобного убожества никогда не увидят) — на пьедестале. Почти стратегический экшен с возможностью прятаться в тенях, с необходимостью рассчитывать

◄ **Некоторые успокаиваются только после того, как получат осколочной гранатой промеж глаз.**



каждый свой шаг и каждый выстрел, шикарная анимация даже таких мелочей, как перезарядка верной берданки, в конце концов, орки с автоматами — все это глотает пыль на обочине, вдруг превратившись в сугубо маргинальную отраду владельцев слабых процессоров и недостаточного количества килобайт оперативной памяти. Почему?!

Blackthorne

ЖАНР | Action

Разработчик	Blizzard
Издатель	Interplay

Суть
Орки с автоматами. Управляемые бомбы–пчелы. Шотган как венец творения. Flashback наконец посрамлен.

Дата выхода
1994 год

Системные требования

Процессор	386SX (рек. DX)
ОС	DOS 3.3+
ОЗУ	640 Кбайт
Видеорежимы	VGA (256 цветов), MCGA, поддерживается EGA
Звук	Adlib, PC Speaker, Sound Blaster
Контроллеры	клавиатура

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,2
Звук	4,5
Музыка	3,7
Сюжет	5
Управление	4,8
Интересность	**4,1**

Old12.p65 66 12.11.2000, 16:00

Большая литература



Eric The Unready — это текстовый квест, с корнями в той же Adventure, что и любой другой представитель этого уважаемого жанра. В нем есть описания всех мест, ввод команд с клавиатуры и прочие атрибуты. Запись игры — исключительно набором на клавиатуре слова “Save”, а самая популярная команда — “Look At”.

Начните чтение с этой заметки!

Где–то по соседству Маша отстаивает свою женскую точку зрения, что, деськать, настоящие квесты должны быть богаты графикой, висюльками и финтифлюшками. А в самом начале номера хардкорный и седовласый Металлургический поэт дифирамбы бесконечной серии текстовых “Зорков”, заслуженных до неимоверности, но тоскливых, как овсянка по утрам. И только я, прямой и несложный, как Истина, открою вам глаза на Настоящий Квест. Сделала его великая Legend Entertainment.

Господин ПЭЖЭ

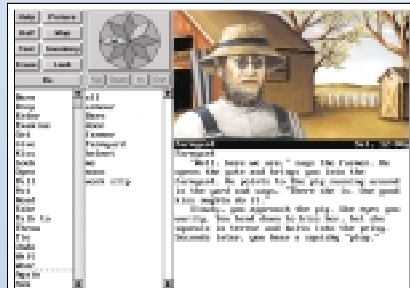
Правда, надо бы сразу предупредить: английский необходим категорически, ибо многие шутки переводу не поддаются. К примеру, про тот же Save сами авторы говорят следующее: “Jesus saves. And so do all the apostles, when they’re playing a game as dangerous as Eric The Unready! SAVE early, SAVE often.” Впрочем, UNDO есть и работает...

Квест, осознавший себя

Однако, мы больше не в Adventure, мы осознали, что не живем альтернативной жизнью, а играем в веселую игру. И авторы, тоже поняв это, смело играют в нее вместе с нами. Вместо twisted passages, all alike (впрочем, они там тоже в специальном месте есть, дабы отдать долг памяти классике, но побродить по ним милосердно не дают) перед нами графическая карта, которую больше не надо рисовать на бумажке, — рядом с подробным текстовым описанием налицо картинка, где это описание воплощено весомо, грубо, зримо и доступно для мышекликанья (разумеется, картинка отключаемая — для настоящих любителей классики!). Чтобы нормальный человек имел хоть какие–то шансы закончить игру за разумный срок, в специальных окошках приведены списки доступных действий и предметов (причем, дабы меньше скроллить и не чувствовать себя как в Windows, все необходимые в текущий момент действия присутствуют на первой же видимой странице.

Откровенно говоря, я не верил, что сугубо деловая штука — мышь — способна реально помочь в игре. Все равно на клавиатуре, казалось бы, быстрее набирать, да и гибкость диалога явно выше. Но авторы легко доказали, что освободить левую руку для держания запотевшего бокала свежевыжатого сока — это хорошо, ибо повышает уровень наслаждения процессом и ничуть не портит общение с игрой.

Вы поверите, если я вам скажу, что здесь всего 16 цветов? Как они это делают?.. И не забудьте оценить тонкий юмор ситуации...



Идеальная техника

Боб Бейтс (Bob Bates), автор кучи популярных игр (Sherlock! The Riddle of the Crown Jewels, Arthur: The Quest for Excalibur, Timequest), в этот раз превзошел самого себя. И программисты блестяще помогли ему в этом. Во–первых, в игру добавлена графика, причем каждый элемент картинки можно кликнуть мышью, чтобы ввести его название в командную строку. Во–вторых, налицо замечательная MIDI–музыка и поддержка казалось бы всех звуковых карт, так и технологии Real Sound, проигрывающей оцифрованный звук на PC Speaker. И, само собой, мощнейший анализатор для восприятия команд, распознающий даже предложения вида “GIVE ALL SEAHORSES TO THE SEA KING” или “ASK THE BLONDE ABOUT HERSELF”.

Книга бытия

Игра кажется отличным собеседником. Ведь текст — типично книжный, сложный, богатый, но полный юмора и ничем не напрягающий. Для настоящих поклонников есть возможность записать все сказанное в файл, чтобы потом распечатать его или просто перечитывать много раз, отыскивая все новые и новые шутки, пародии и игру слов. Я пробовал — получается самая настоящая книга, сейчас она распечатана и стоит у меня на полке.

Да, эстеты не поймут юмора (заранее приношу извинения, что открою несколько секретов, постараюсь поаккуратнее). Целовать свинью на дне сортира — фи, это моветон. Поить дерево алкогольными напитками — грубо. Показывать голую задницу единорогу — вообще детям до шестнадцати нельзя! Зато как же это весело!

Eric The Unready

ЖАНР | Текстовый квест с картинками

Разработчик	Legend Entertainment
Издатель	Legend Entertainment

Суть
Квест тысячелетия. Лучшего уже не будет. И только попробуйте не согласиться!

Дата выхода
1992 год

Системные требования

Процессор	80286
ОС	MS–DOS
ОЗУ	640 КБайт
Видеорежимы	EGA, VGA, SuperVGA
Звук	PC Speaker (с RealSound), Adlib, Sound Blaster, Roland MT–32 и совместимые MIDI–устройства
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,7
Звук	4,5
Музыка	4,9
Сюжет	5
Управление	5
Интересность	**5**

Самый первый



Вы скажете, что такого не бывает, но факт зафиксирован высококвалифицированными медиками из числа домочадцев: после тридцати часов непрерывной Курской дуги мой брат, увлеченный романтикой гусениц и шлемов, пожаловался на сильную головную боль и упал в обморок. Здоровая реакция организма. Брат спал, ему снились противотанковые ежи.

Начните чтение с этой заметки!

Такого внимания танковая тема еще не получала. Abrams Battle Tank предлагает изменить устоявшимся аркадным видам "издалека" и заглянуть внутрь боевого гусеничного мастодонта. Прилагаются чертежи танка с изображением мест всех членов экипажа, вкратце поясняются отличия видов вооружения. Моделируется даже время суток! В общем, неслыханная прежде серьезность подхода.

Александр ВЕРШИНИН

С экрана монитора мне улыбается полковник и восторженно демонстрирует поднятый вверх большой палец руки. Его оголенные части тела кажутся красными (скажем спасибо EGA-палитре), хотя именно против Красных он и воюет. Точнее, воюем мы, танкисты. Пристроившийся под портретом неизвестного истории американского президента полковник находится либо в эйфоричном, либо в суицидальном настроении. Такая у него работа.

Мозельская защита

В Abrams Battle Tank от Dynamix противные "Совиетс" напали на весь цивилизованный мир и в первую очередь на Европу. Добрые американцы, как всегда, готовы немедленно открыть второй, третий и прочие фронты — лишь бы пламя войны не достигло благополучных берегов Северной Америки. На страже интересов гуманизма находятся четверо бравых парней в единственном на весь фронт танке M1 Abrams. Собака в комплект не входит. Ну, если только очень призрачная собака, которая, подражая вам, поочередно вселяется в каждого из танкистов. Умное животное.



Abrams стал первой попыткой перерождения аркады в симулятор. Сложный трехмерный полигональный движок и революционный вид от первого лица очень поспособствовали эволюции. И хотя основой gameplay (не знаю как перевести) все равно остается весьма примитивная стрельба "навелся–втопил", остальные элементы игры впечатляют концептуальной новизной. Виртуальному танкисту предлагается выбор из трех видов снарядов, каждый из которых "заточен" под специфические нужды. Для уничтожения угрозы с воздуха и мелких наземных объектов предусмотрен крупнокалиберный пулемет. Наконец, на корпусе присутствует даже комплект дымовых шашек, дабы прикрыть вынужденное отступление гордого танка.

Ганноверские дебри

Симуляцию успешно завершает организация управления танком и сложный алгоритм повреждений. А именно: башня вращается, меняется угол наклона ствола, отслеживаются отдельные цели. Все это радует сердце танкиста до тех пор, пока удачный выстрел из чего-нибудь тяжелого не заклинивает башню в одном положении. Вот тогда приходится изрядно попотеть, дабы остаться в живых! Среди прочих развлечений damage-системы числится потеря гусеницы, главного калибра, а также чистый срез башенного пулемета, безвременная кончина бортового компьютера и электроники. Знаете, как неудобно стрелять из пушки по старинке, на глаз, высунувшись из командирского люка? Броня способна выдержать лишь ограниченное количество попаданий, что скрупулезно отмечается в специальном окне.

На наше счастье жизнь вражеской бронетехники не обременена подобными сложностями.

◄ **Пара белых ящичков прямо по курсу — не что иное, как советские танки Т-70. Ужасно подлые типы.**

Максимум два выстрела — и клиент на небесах. Главное — быстро реагировать и не забывать о том, что топливо в баках не бесконечно. Проиграть битву из-за перерасхода горючего — что может быть позорнее?

▼ **Вот она родная броня. Крепка и, конечно быстра.**



Abrams Battle Tank

ЖАНР | Аркада/симулятор

Разработчик	Dynamix
Издатель	Dynamix

Суть
Самый первый в мире персональных компьютеров симулятор современного танка!

Дата выхода
1988 год

Системные требования

Процессор	8086
ОС	DOS 3.0
ОЗУ	512 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA
Звук	PC Speaker
Контроллеры	клавиатура, джойстик

Рейтинги

Сложность	высокая
Графика	3,5
Звук	2
Музыка	2
Сюжет	3,5
Управление	3
Интересность	**4,5**

Навсегда



Я пишу эти строчки, сидя в трясущемся вагоне метро. Пишу, сожалея об одном — рядом нет компьютера, чтобы освежить воспоминания двухчасовой давности и добавить фиолетово–черным чернилам немного вдохновения.

Начните чтение с этой заметки!

Секрет притягательности тетриса (можно я так, панибратски?), судя по всему, кроется в подсознательном человеческом стремлении не создавать, не разрушать, а очищать и стирать. Подумайте, насколько приятнее пользоваться ластиком, чем карандашом! Так и здесь. Примитивный процесс заполнения "колодца" падающими фигурами с единственной целью — этот самый колодец от них очистить — необъяснимо притягателен и удерживает возле компьютера часами. Тетрис станет народной игрой и победно прошествует в каждый офис.

Михаил СУДАКОВ

Ситуация в целом выглядит почти клинической. Два русских человека, осененные, судя по всему, некоей высшей силой, ваяют чуть ли не на коленках и в рекордно короткий срок Шедевр. Игру, которая лишает покоя, навевает странные психоделические сны и заставляет мечтать о безумно дорогом лэптопе.

В деле Фабула проста и взывает к ясельному увлечению игрой в кубики. Цветные фигуры, составленные из четырех прилепленных друг к другу квадратов, плавно опускаются на дно некоей емкости, условно назовем ее "колодцем", ложась так, как упали, и оставаясь в этом положении до тех пор, пока... Пока "заполненной" не окажется одна горизонтальная полоса, исчезнув из нашей реальности и заставив все, что лежит сверху, упасть на клетку вниз. Фигурки можно сдвигать влево–вправо, крутить против часовой стрелки (угол кратен 90 градусам, разумеется) и резко бросать на дно изящным нажатием "пробела".

Прошу у уважаемых читателей прощения, но сухое перечисление фактов — единственный способ как–то объяснить суть Tetris'а, этой странной и обладающей магнетической силой игры.



Если вы думаете, что такую катавасию устроил я, то совершенно зря — есть такая опция, называется Start height.



До 9 уровня осталось всего 6 линий... Но не сдюжил, игра овер.

Когда минули третьи сутки и я осознал, что все это время (с учетом сна и еды) было потрачено на соревнование "кто дольше?" с другом, живущим этажом выше, отступать было поздно. Все хитрости тетриса, будь то старательное распихивание "палок" размером 4x1 по краям стакана (дабы не торчали) и автоматического распознавания только что появившейся фигуры по цвету (спасибо, сердечное спасибо авторам за такую дифференциацию!), были изучены и приняты на вооружение, но интерес не угасал, подкрепляясь диким азартом.

Сущий аскетизм Тетрис вызывающе примитивен в смысле графического и звукового оформления. Иные игры стараются выжать максимум возможного из наших видеокарт и изредка щеголяют качественным оцифрованным звуком, а совместное творение А.Пажитнова и В.Герасимова (запомните эти имена, дорогие товарищи!) щеголяет текстовым режимом, сообщает о каждом исчезновении "полосы" жизнерадостным писискриперовским "щелк!" и заставляет серьезно растопыривать пальцы (жать управляющие "7", "8", "9" и "пробел" разными руками както несерьезно).

На эти недостатки, однозначно фатальные для любой другой игры, попросту не обращаешь внимания, поглощенный неисчерпаемым игровым процессом. Скорость все увеличивается, фигурки лезут совершенно не те, что нужны, и даже опция Show Next помогает до определенного предела. Начинаешь паниковать, взывать к небесам ("Господи, я все сделаю, только пошли мне эту красную <censored>!") и с остервенением бить по клавиатуре, сердясь неизвестно на кого. Игра поглотила тебя целиком и не собирается отпускать из своих квадратных объятий. Тетрис — это навсегда, помяните мое слово.

Tetris

ЖАНР | Динамическая головоломка

Разработчик	А.Пажитнов и В.Герасимов (AcademySoft CCAS)
Издатель	AcademySoft CCAS

Суть
Словами не передать. Читайте рецензию, смотрите на скриншоты. И доставайте, доставайте эту игру!

Дата выхода
1986 год

Системные требования

Процессор	8086
ОС	MS–DOS
ОЗУ	512 Кбайт
Видеорежимы	Текстовый
Звук	PC Speaker
Контроллеры	клавиатура, джойстик

Рейтинги

Сложность	увеличивается
Графика	2
Звук	0,1
Музыка	2,9
Управление	3
Интересность	∞

Old12.p65 69 12.11.2000, 16:05

Шестнадцать тонн



Никогда еще диггерское дело не было столь красивым. Скажите "прощай" уродливой векторной графике, пространным текстовым объяснениям, что именно вы должны узреть в игровом окне, больше напоминающем картину известного сюрреалиста. На дворе последнее десятилетие 20 века. Время наблюдать фэнтезийные миры воочию, а не представлять их себе.

> **Начните чтение с этой заметки!**
>
> Характерные особенности Eye of the Beholder вы будете вспоминать еще очень долго. Просыпаться среди ночи в холодном поту от того, что у вашей семьи кончаются рационы, что вы так и не можете найти трижды проклятую потайную кнопку, открывающую самую-важную-дверь. Рефлекс собирания камешков про запас, вероятнее всего, останется на всю жизнь. EotB? Сильнодействующий препарат.

Александр ВЕРШИНИН

Когда за спиной осыпается свод туннеля и меркнет солнечный свет, глаза еще не привыкли к сумеркам, а мозг не осознал случившегося — первой просыпается клаустрофобия. Такие узкие ровные стены, такой низкий давящий потолок, кромешная темнота. И замогильная тишина. Полное погружение. Для своей первой ролевой игры в стиле dungeon crawl фирма SSI выбрала исключительно талантливых художников и аниматоров — молодую студию Westwood.

Сыны Донбасса

Eye of the Beholder. Отменное название для бодрой РПГ. А новый проект от мэтра в мире компьютерных игр компании SSI именно энергичен. Ни секунды покоя для игрока! Лабиринты под городом Waterdeep уходят глубоко, к самому земному ядру. А значит, четверку смельчаков, отправившихся на слегка затянувшуюся разведку, ожидают невероятнейшие открытия. Авторы традиционно используют свод AD&D-правил, поэтому и здесь все предсказуемо: толпы классических монстров — от обычных зомби и скелетов до темных эльфов и фирменного блюда игры, beholder'а — будут сопровождать вас на всем протяжении EotB!

Спрайтовая графика преобразила старых знакомых. Они как будто сбежали из плена любимых мультфильмов. Анимация монстров плавна, подземную нечисть легко различить даже издалека — по четким силуэтам и характерным повадкам. А интерфейс! Это чудо. С помощью двух-трех щелчков мыши можно управлять целой партией героев. Никто не мог даже представить, что полноценная ролевая игра способна стать столь простой в обращении.

Темные эльфы шутить не любят. Они предпочитают деньги. Кому нужны кусочки блестящего металла глубоко под землей — это другой вопрос.



Война и собирательство

С уменьшением забот о героическом управлении и менеджменте освобождается время для некоторых других дел. Например, для работы головой. В Eye of the Beholder это обязательно понадобится. Для начала запаситесь карандашами и блокнотом. Будем рисовать карты. А вы думали, этим займется компьютер? В создании карт уровней на бумаге есть что-то глубоко творческое. Штурманское. Чувствуешь себя настоящей землеройкой.

Всенепременно собираем камни и прочие тяжелые предметы. Их придется складывать на триггеры в полу, вкладывать в специальные замки. Подземные инженеры умеют строить ловушки — подходить к их решению следует со свежей головой, полной ответственностью и логикой наготове. Ключи и провизия еще более драгоценны. Дороже золота — ведь на кону ваша жизнь. Поэтому находка каждого нового предмета первой необходимости оказывается праздником. Никто и никогда еще не приходил в столь экзальтированное состояние от обнаружения обыкновенного куска хлеба. А в EotB это естественно. Приходится быть расчетливым, памятливым и осторожным.

За этими повседневными занятиями — битвами, решением головоломок и исследованием новых лабиринтов — не замечаешь, как проходят недели реального времени. Eye of the Beholder обладает присущей лишь очень немногим играм магией. Харизмой классика.

Eye of the Beholder

ЖАНР | РПГ

Разработчик	SSI/Westwood
Издатель	SSI

Суть
Ответ SSI на популярный проект Dungeon Master (от FTL Incorporated). С помощью Westwood Studios компания SSI доказала, что может делать не только хитовые стратегии.

Дата выхода
1990 год

Системные требования

Процессор	80286
ОС	DOS 3.0+
ОЗУ	640 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA, MCGA, Tandy/PCjr, VGA
Звук	Adlib, PC Speaker, Sound Blaster
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4
Звук	3
Музыка	2
Сюжет	4,3
Управление	4,7
Интересность	**4,6**

Old12.p65 70 12.11.2000, 22:12

Остров сокровищ

Цельнометаллический рыцарь, светлый паладин, широкоплечий дикарь с дубиной и явно неосвобожденная от физкультуры девушка в платье с волнующим вырезом (на выбор) путешествуют по четырем сказочным континентам. Они не ищут приключений, потому что приключения находят их сами. Покинув ролевую игру, они так и не добрались до стратегической, застряв в местечке, которое многим знакомо как King's Bounty.

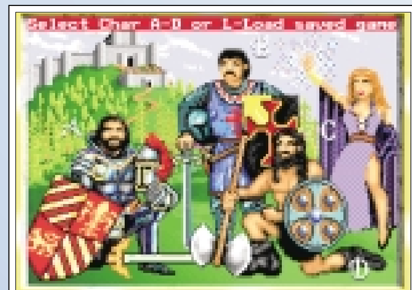
Начните чтение с этой заметки!

Три года назад Йон Ван Канегем (Jon Van Caneghem) и транснациональная корпорация New World Computing сотворили гигантскую ролевую игру Might and Magic: Book I. Спустя всего год мы получили продолжение — Might and Magic II: Gates to Another World. Затянувшаяся пауза волновала сердца многочисленных поклонников зарождающегося сериала, однако вместо M&M за номером три мы играем сегодня в... King's Bounty.

Олег ХАЖИНСКИЙ

Место и время действия, кажется, совпадают, персонажи в целом знакомы настолько, что хочется пожать руку при встрече, однако вместо вида от первого лица мы наблюдаем себя из поднебесья и на коне, вместо дружной команды соратников нас сопровождает армия разнообразных наемников, некоторые из которых ненавидят друг друга настолько, что у всех присутствующих сильно портится настроение.

Суть Главный герой, которого действительно приходится выбирать в начале игры, поступает на службу к доброму, но несколько прижимистому королю. Самодержец пребывает в сильном расстройстве по поводу окружающих его беспорядков. Некогда мирное королевство заполонили злодеи самых разных мастей, которые не дают проходу хорошим людям. Да и плохим, пожалуй, тоже. Король очень полагается на наш опыт и даже готов платить скромную зарплату, на которую мы сможем нанять несколько десятков хорошо обученных работе с вилами крестьян и сельских ополченцев.



◀ **Цельнометаллический рыцарь, светлый паладин, широкоплечий дикарь с дубиной и явно неосвобожденная от физкультуры девушка в платье с волнующим вырезом... Фото на память. Здесь их пути расходятся.**

Выбравшись за пределы замка, мы понимаем, что крестьянами, ополченцами и даже пикейщиками дело не ограничится. Даже высокотехнологичные кавалеристы и рыцари перестают котироваться уже в сорока километрах от местной кольцевой автодороги. Огромный сказочный мир полон самыми разнообразными персонажами: гномы, эльфы, тролли, друиды и огры соперничают здесь с зомби, вампирами, демонами и привидениями.

Размер армии, которую может собрать главный герой, зависит не только от размеров его кошелька, но и от параметра leadership, который необходимо развивать всеми силами, игнорируя сиюминутную выгоду.

Четыре волшебных континента стонут под гнетом сундуков со златом, магическими заклинаниями и артефактами — но их надо отыскать и, если требуется, отбить у конкурентов. Волшебные артефакты, предмет особой гордости любого героя, всяк по-своему способствуют росту его могущества.

Для чего все? Локальная цель — борьба с врагами. Злодеев в игре так много, что найти очередную жертву проблем не составляет. Важно только вовремя убежать, если злодей оказался слишком крут.

Битвы, самый волнующий момент игры, проходят на своеобразном шахматном поле, в котором каждая армия — одна из фигур. Ловко прячась за случайными бревнами и камнями, мы пытаемся защитить слабых лучников от физического контакта с крепкими гномами, параллельно творя магические заклинания.

Шестьсот дней Глобальная цель, которая становится очевидной чуть позже, — собрать магическую головоломку из кусочков, щедро разбросанных по городам и весям четырех сказочных континентов. Уничтожать всех злодеев не обязательно, но так хочется. Трудно сказать, чего в игре больше — путешествий или битв. Чтобы дойти до финала, игрок должен быть и хорошим стратегом (чего стоит проблема выбора оптимальной армии), и хорошим менеджером (жизнь в условиях ограниченного финансирования вынуждает). Перестав быть РПГ, King's Bounty сохранила атмосферу, свойственную только ролевым играм. Результат — шестьсот дней, отпущенные королем на поиск скипетра, пролетают как сон.

King's Bounty

ЖАНР | Стратегия с элементами РПГ

Разработчик	New World Computing
Издатель	New World Computing

Суть
Единственная игра, которая работает на "Поиске" с 256 килобайтами на борту, King's Bounty открывает любителям стратегий путь в мир ролевых игр серии Might & Magic.

Дата выхода
1990 год

Системные требования

Процессор	8088+
ОС	MS-DOS
ОЗУ	384 Кб айта
Видеорежимы	CGA, EGA, VGA, Hercules, MCGA, Tandy/PCjr
Звук	PC Speaker
Контроллеры	клавиатура

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4
Звук	3,5
Музыка	3
Сюжет	4,5
Управление	4
Интересность	**4,2**

Метод дыхания



Половина девяносто четвертого — обстановка неспокойная. В эпоху Full Throttle! и Myst все больше разработчиков предпочитают дискетам компакт–диски, вошла в моду консоль Panasonic 3DO, по результатам продаж квесты в беспощадной охоте гонят взашей Doom 2: Hell on Earth, а совсем недавний фантастический квест Dreamweb от Creative Reality показал нам, как хороша может быть темная городская легенда.

Начните чтение с этой заметки!

BaSS — натуральный айсберг. Сперва мы видим лишь красивую белую макушку, блестящую вершину. Но затем, стремительно спускаясь вниз по обтекаемой глыбе, отмечаем, что Revolution Software привычным языком удалось сказать что–то свое, новое, необычное. Может, дело тут в самом подходе, ведь за спиной BaSS не толпятся благообразные предки, это не освященный традициями сиквел в благородной серии, и потому допустим любой эксперимент, свободный поиск. Нельзя предугадать, какой будет следующая адвенчура Revolution Software.

Маша АРИМАНОВА

Ровно два года назад Revolution Software, славная мглисто–альбионная компания, выпустила Lure of the Temptress — очаровательную сказку о простом парне Дирмонте, спасшем городок Тюрнваль от злобной волшебницы Селены и орды Снорклов. Сегодняшняя Beneath a Steel Sky (если помните, в ранней молодости она звалась Beyond the Abyss) открывает следующую страничку в творчестве Revolution Software. Публикуемая все той же неунывающей Virgin Interactive Entertainment, она красива, стремительна, компактна, исчерпывающе лаконична. Перед нами адвенчура нового поколения.

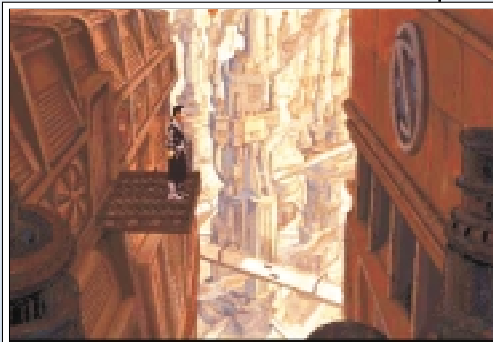
Нет, что вы, вовсе не по исполнению — оно, пусть самую чуточку старомодно, где–то на прошлогоднем уровне Sierra On–Line. И не по тематике — BaSS, следуя странной прихоти художника–урбаниста, расположена скорее на изведанной карте ретро–фантастики, мастерски стилизована под черные комиксы о безысходном будущем и стальных городах. Просто у нее имеется некий особый, современный ритм, свой подход, метод дыхания, почерк, который не спутаешь с плавным течением великих квестов криогенного прошлого.



Немножко карикатурный "черный" стиль иллюстраций BaSS отворяет все двери. С такими художниками никакое киберпространство не страшно.

Город, город... В наши дни стали стандартом те мелкие, незаметные улучшения, аккуратно расставленные на всем протяжении игры дорожные знаки, акценты, ударения, с которыми легко и приятно скользить по ледовой дорожке BaSS. Первые колонисты, ступившие на этот берег много веков назад, отважно сражались с туземным интерфейсом, изобрели графику, систему глаголов, приручили мышиный курсор и ночным пиксель–хантингом добывали средства к существованию. Честь им, память и хвала, но сейчас никого уже не проймешь рассказами о славных и диких временах беззакония.

Квесты Revolution Software выращены в парниковых условиях, культурны и ухожены. Ошибки предшественников устранены, а серьезные улучшения, наоборот, со всем удовольствием использованы. Гладенькая, штрихованная картинка, крепкий сюжет и диалоги, отменная музыка и озвучка (в CD–версии), прямое управление без всякого перебора действий, по двум близнецовым клавишам мыши — последнее достижение конструкторской мысли. Установочных данных BaSS вполне хватает, чтобы считаться крепким середнячком, а Revolution Software — "компанией, которая не подведет". Многим и этого достаточно. Если же приглядеться чуть внимательнее, то вокруг трагедии Роберта Фостера, разрушителя без детских воспоминаний, становится явственно различимо некое талантливое свечение.

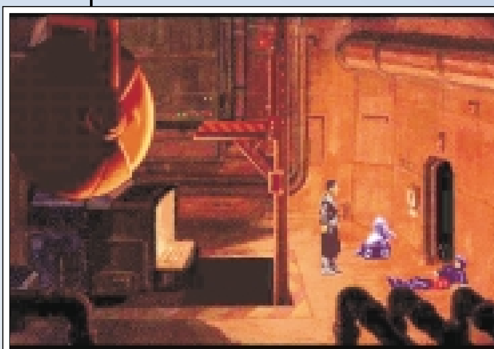


С головокружительного кадра вертикального города начинаются стальные видения. Роберт Фостер, известный в определенных кругах как "Овермэн", без труда обманет охранника на крохотной площадке над бездной. А другой бы растерялся.

Атмосфера города в тысячу этажей, многооконных башен, скребущих дымное небо, отчаянной нехватки места. Люди с соответствующим складом ума, с пожизненно определенным уровнем доступа, многие никогда не покинут своего верхнего яруса. Господство терминалов, информационной сети, кибернетический антураж, андроиды, гомункулусы и клиники по вживлению портов Шриберманна. Тоталитарный режим, полицейские в темных очках, подчиняющиеся суперкомпьютеру, системе LYNC, всемогущему разуму, который скрыт под землей, но никого не теряет из виду.



Маленький настырный робот-пылесос Джой может прочистить мозги большому и глупому роботу-погрузчику. Только ни в коем случае не называйте Джоя роботом-пылесосом в глаза! К сожалению, более подходящего корпуса на свалке не завалялось.



Всевидящее око подземной системы LYNC. Иногда она по какой-то причине приходит Фостеру на помощь — вот сейчас, скажем, надвое разрезала инспектора Рейха плазменным шаром. Но с LYNC все далеко не так просто, как кажется. И с городом тоже.

Стальная аура

Внешний эффект достигается с помощью обилия циферблатов, мониторов, индикаторов, тотальной отделки помещений под заводские цеха с конвейерами, домнами, служебными роботами, серой или раскаленно-красноватой цветовой гаммой. Так выглядят верхние, рабочие, уровни. И по чудовищному контрасту — сохранившиеся на нижних, фешенебельных, спальных ярусах тихие скверики, сады, зелень у пруда.

В непрерывном, как у белки в колесе, беге Роберт Фостер лжет, притворяется, вводит в заблуждение встречных законопослушных граждан, принимает разные личины, совершает диверсии на рабочих местах. Он проникает в самые разные социальные слои, идеальный революционер, он свой человек и среди фабричных рабочих, и в среде "серых воротничков", как огня боящихся супервизора Лэмба, мелкого тирана, он легко входит в доверие и к самому Лэмбу, проникает в его квартиру в шикарном районе, где живут полицейские. Циничный и бессердечный обманщик, он с потрясающей наглостью представляется то инспектором пожарной охраны, то полицейским со специальным заданием, и Роберту Фостеру все сходит с рук.

Да, этот герой Revolution Software тоже не лезет за словом в карман, но он не выступает соло, как Дирмонт. В BaSS не смолкает запоминающийся дуэт Фостера и Джоя, его необычного сопровождающего. Используя микросхему с памятью Джоя, Роберт Фостер оживляет его в неприглядных образах автоматического пылесоса, сварочного робота, полицейской ищейки, человекоподобного андроида. Препирательства отчаянного беглеца и сварливой машины бесконечны. В своих ипостасях Джой проявляет разнообразные таланты, радужно оживляя действие, он все больше недоволен каждой последующей оболочкой.

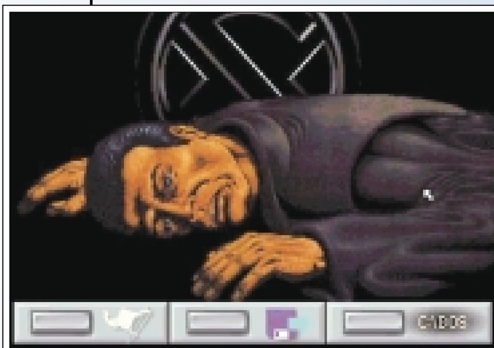
Нержавеющий секрет

Метод BaSS состоит в том, что ничто не усложняется без нужды. Вся игра, стремительное видение, стальной сон с момента появления Фостера на затененной площадке фабрики верхнего уровня до завершающей схватки с суперкомпьютером за бассейном протоплазмы, проскальзывает мимо со скоростью падающего лифта.

Разумеется, будут и задачки в классическом стиле: элитный клуб с заветным винным погребом, в который нас никак не хотят принимать без поручительства, а поручиться может только миссис Пьермонт, выгуливающая собачку на берегу пруда; и киберпространство с грубоватой символикой (драконы и золотистые сферы), куда не попадешь без порта Шриберманна, а получить порт можно лишь после сложной операции — пожертвования ценного органа, и аферы со страховкой.

Но ритм панического бегства диктует быструю смену декораций, комплектов действующих лиц, и красивые многоходовые комбинации в BaSS считаются излишеством, здесь в чести простые и логичные решения. Своевременная диверсия — идеальный выход. Гаечный ключ, ненароком угодивший между шестеренками, выпущенный газ, отключенный лифт, перерезанный провод, вогнанная в трубу арматура отмечают разрушительный путь Роберта Фостера.

Жутковатый образ детства, шаровидная тайна, всплывающая откуда-то с нижних ярусов, мастерски разворачивается к нам то одним, то другим боком, опоясывается стройной цепочкой догадок и прозрений. Удивительно, но молодые волки Чарльз Сесил (Charles Cecil), Тони Уорринер (Tony Warriner) и Дэвид Сайкс (David Sykes) знают, как поддержать напряжение и закрутить интригу, улавливают, когда выложить перед нами ключик, штришок к семейной фотографии, а когда подержать в неведении. У них свой метод.



После дружелюбных адвенчур LucasArts трудно привыкнуть к частым картинам гибели Роберта Фостера. Но без смерти героя и антиутопия не антиутопия.

Мнения об игре

"Бегущий по лезвию" встречает "Поступает без батареек" в научно-фантастической адвенчуре, которая разорвется в вашем сознании, точно бомба диверсанта!" — проявляет кинопродюсерскую смекалку Мэттью Бэйли (Matthew Bailey) с сайта MobyGames (www.mobygames.com).

"BaSS можно смело сравнивать с такими классическими квестами, как Day of the Tentacle и Monkey Island, только вот юмора в ней поменьше. Чувствуется, знаете ли, привкус антиутопии", — заключает некий Стивен с официального форума Revolution Software на сайте www.revolution.co.uk.

Beneath a Steel Sky

ЖАНР | Квест

Разработчик	Revolution Software
Издатель	Virgin Interactive Entertainment

Суть
Ликующая фантастическая песнь о выживании, памяти, людях и роботах, киберпространстве, стальных городах. Вторая молодость жанра.

Дата выхода
1994 г.

Системные требования

Процессор	80386
ОС	MS-DOS
ОЗУ	2 Мбайта
Видеорежимы	VGA, MCGA
Звук	Adlib, General MIDI, Sound Blaster
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,7
Звук	4
Музыка	4,4
Сюжет	4,7
Управление	4,7
Интересность	4,7

Old12.p65 73 12.11.2000, 16:07

Смерть фашистам!



Кино, вино и домино — вот три кита, на которых держится мир. Если вино и домино пока в компьютерных играх представлены слабо, то кино наконец-то начинает завоевывать подобающее ему место. Судя по всему, уже не за горами момент, когда происходящее на киноэкранах померкнет перед блеском экрана компьютерного.

Начните чтение с этой заметки!

Когда я выкачивал с BBS shareware-версию этой игры, я не верил, что по следам классической Castle Wolfenstein, неплохо жившей на Apple II, можно сделать что-то выдающееся. Ну, очередная попытка нажиться на раскрученном имени, нежелание придумать что-то свое... Качать заставило, пожалуй, только имя создателей: ID Software. Ну не могли эти ребята откровенно схалтурить. Как же приятно бывает, когда обманываешься в лучшую сторону...

Господин ПЭЖЭ

Мир перевернулся. Мы давно ждали новую аркаду от авторов знаменитых Commander Keen и Dangerous Dave, и мы ее дождались, да еще какую! Вместо привычного вида сверху или сбоку, пусть и неплохо притворяющегося трехмерным, здесь нечто невероятное: вид от первого лица. Описать невозможно — это надо видеть!

Вы замечали когда-нибудь, что сильнее всего нагнетает напряженность в хорошем боевике? Вот главный герой (камера висит за его спиной, заглядывая через плечо) осторожно прокрадывается к двери, ме-е-едленно открывает ее и видит огромный пустой зал, полный ящиков с какая-разница-чем. Редкие прожекторы, слегка подрагивая, расчерчивают помещение пугающей черно-белой вязью света и тени. Именно в этот момент и свершается то самое, что заставляет сердца зрителей забиться в унисон: камера переселяется в глаза героя и, плавно покачиваясь, движется вдоль проходов, заглядывает за углы и вздрагивает, когда очередная летучая мышь с визгом врезается прямо в лицо.

Вива ID Software! Отныне мы с вами освободились от диктата киношников, ведущих крутого коммандос по самым опасным проходам навстречу гибели! Теперь я, великий и ужасный, сам иду по лабиринтам крепости, таящей самые главные секреты фашистов, и уж я-то сделаю их всех!

Мнения об игре

Эдам Вильямсон и Стэнли Стазиак, авторы FAQ, посвященного Wolfenstein 3D (его можно найти на www.wolf3d.co.uk/Wolfenstein-3D.faq), считают новинку “впечатляющей визуально, вызывающей жуткое привыкание и слегка кровавой”.

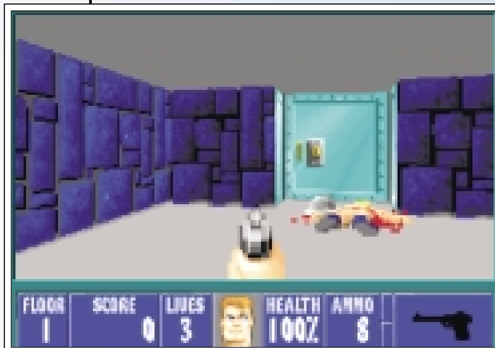
Один из посетителей сайта GameHunt (www.gamehunt.com) смело, хотя и справедливо, заверяет нас: “Вы полюбите эту игру. Ведь это первая стрелялка, которую можно смело назвать великолепной. Особенно если вы ненавидите нацистов. Вас ждут часы кайфа от стрельбы из пулемета!”

Постелите ковры!

Вопли “Mein Leiben!”, каковыми очередная белокурая бестия оглашает окрестности перед смертью, и фашистский гимн, которым начинается игра (если, конечно, у вас есть звуковая карта), еще звучат в ушах, а мысли уже устремляются в будущее. То, что смогли сделать ID'овцы, — это непостижимо и недостижимо круто, однако впереди уже маячит призрак игры под названием Green and Pissed (и не упрашивайте, переводить не буду!), в которой исчезнут даже те крохотные недочеты, что мешают жить сейчас. Кстати, ОБЯЗАТЕЛЬНО читайте: а) интервью нашего спецкорра с командой ID в новостной тетрадке журнала, а также б) раздел “Пиксель” — он в этом месяце воистину уникален!

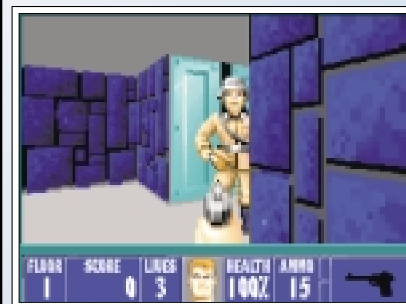
Во-первых, на полу и потолке появятся картинки под названием “текстуры” (вы видите сейчас их только на стенах). Это потребует довольно мощного процессора, но затраты того стоят. Во-вторых, стены будут расположены не под углом 90 градусов, как сейчас, а под произвольным, а это значит, что можно будет смоделировать ЛЮБОЕ здание и помещение!

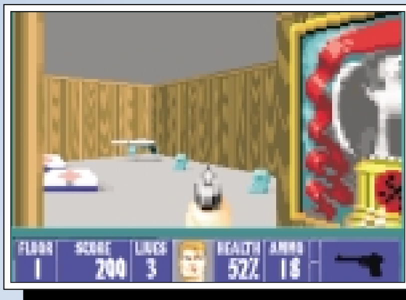
Но это все в светлом завтра, когда у каждого будет как минимум 386DX40... А пока бедные (впрочем, нет



▲ **Этот кадр запомнит навсегда каждый, кто хоть раз запустит игру.**

▼ **Здравствуй, фашистская сволочь. И прощай!**





Первый секрет, да какой — с автоматом!

— наверное, уже богатые!) ID'овцы завалены жалобами от игроков. По разным данным, от 5% до 20% скачавших игру испытывают головокружение и тошноту из–за невероятного реализма движений.

Классический рецепт

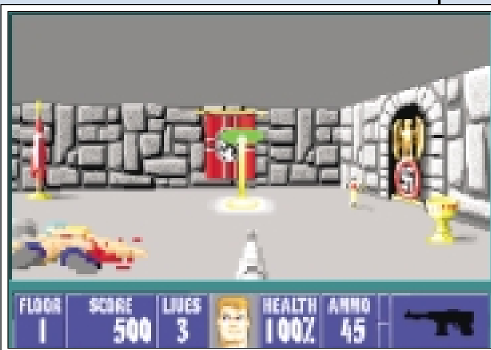
Что самое удивительное, ничего сверхнового, кроме engine'а, в игре нет. Классический рецепт: лабиринты, в них валяются разнообразные подарки, цель — пройти игру и собрать как можно больше сокровищ (все тех же золотых кубков и прочего мусора). Управление традиционно (а что еще можно придумать, кроме классических четырех стрелок на клавиатуре? Вперед–назад, вправо–влево, пробел — стрельба, все знают, как это делается, и не испытывают никаких проблем). Короче говоря, аккуратное повторение чего–то уже виденного: Commander Keen? Dangerous Dave?

Единственное отличие (да и то не слишком большое) в поведении врагов. Поскольку они теперь более–менее свободно бродят по плоскости, а не летают по заданным траекториям, им явно отпущено чуть больше интеллекта, особенно боссам. Если эта тенденция продолжится, боюсь, совсем скоро игры станут не по зубам нормальному игроку, ибо мало кто сможет выучить маршруты врагов, а значит — каждое прохождение будет уникальным!..

Однако сейчас — всего в меру. За каждый угол заглядываешь, заранее покрываясь потом, каждую дверь открываешь, как будто это не виртуальный двойник, а ты сам сжимаешь пулемет в руках. Это вам не "Принц Госплана", это позабористей будет.

Р-р-революция!

Да, с точки зрения игрового процесса — достижение колоссальное. Но... увы, за все надо чем–то платить. В случае Wolfenstein 3D платить приходится довольно многим. Первое и, пожалуй, главное — качество изображения. Там, где любой классический шутер предлагает честные 320x200, со всеми 256 цветами, переливами хорошо подобранной палитры, тенями и несколькими слоями параллакса, Wolf не может дать ничего даже отдаленно похожего.



Пиастры, пиастры, золото, золото! Еще золота, еще!

Картинки на стенах (как "обычные", типа каменной кладки, так и "сюжетные", вроде портрета фюрера) выглядят очень, очень, ну очень грубыми. Их пиксели — это здоровенные квадраты, некрасиво переливающиеся при приближении или удалении. Ни о каких красотах вроде теней или аккуратных градиентов, придающих реализм, речи не идет. Нет, само собой, для первой игры это простительно, а в Green and Pissed нам обещают вернуть все привычные радости и заодно улучшить трехмерность. Но все–таки слегка обидно...

Кстати, а вы задумывались, почему графика так резко ухудшилась? Ответ на этот вопрос дает вторая проблема: системные требования. Выбросьте ваши "двушки" с EGA, срочно раскалывайте родные кооперативы на 386–е процессоры (в идеале — с парой мегабайтов памяти), не забыв, разумеется, про VGA и, сколько бы это ни стоило, звуковую плату. И не ждите, что на минимальной конфигурации это чудо будет работать "по максимуму", придется и окошко уменьшить, и с немалыми тормозами смириться.

А что делать? За новую технологию всегда расплачивался потребитель. Разумеется, ID'овцы могли бы сделать все очень красиво, но тогда требования подскочили бы еще раза в три (и, будьте уверены, они скакнут в следующей же игре). По тем же причинам нет и сплит–скрина или какого–нибудь другого варианта игры вдвоем.

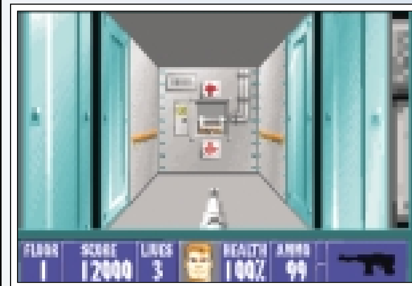
Ye-e-es!

Впрочем, ладно, что такое лишняя тысяча долларов для богатой конторы, когда впереди новый мир, мир, где можно навести свой порядок и показать фашистской сволочи, где раки зимуют! Помните: каждый лабиринт имеет начало и конец, каждую стену надо ощупать и найти секретную комнату, а каждый монстр в глубине души хочет только одного — умереть как можно мучительнее!

Кстати, а вы заметили самое главное? В этой игре можно записываться — где угодно и когда угодно! Отныне умирать не обязательно, проходить одно и то же место по десять раз — тоже, и вся система с несколькими жизнями и возвратом к началу уровня после смерти выглядит бесполезной и устаревшей.

Правда, это накладывает определенные обязательства на разработчиков — им, беднягам, отныне придется делать куда более длинные эпизоды, чтобы прохождение занимало хотя бы несколько дней (ведь традиционная ситуация, когда до первого успешного прохождения нужно раз двадцать пробиться до предпоследнего уровня и умереть там, изучая финального босса, отныне отменяется!). Но, похоже, их это не пугает: Wolfenstein 3D выпущен в виде отдельных эпизодов, первый из которых доступен бесплатно, а остальные — после оплаты. И эпизоды эти отнюдь не маленькие, шесть штук по десять уровней.

Новая эра начинается, господа. Кажется, мы стоим у колыбели нового жанра, трехмерных ремейков классических аркад! И это здорово! Ждем зеленого и... гм... рассерженного (читайте, читайте же в рубрике "Пиксель" эксклюзивный рассказ Тома Холла о том, какой будет следующая игра!).



Wolfenstein 3D

ЖАНР | Трехмерный шутер с видом от первого лица!

Разработчик	ID Software
Издатель	ID Software/Apogee

Суть
Первая игра, где через полчаса клавиатура и сиденье стула становятся заметно влажными. Эффект присутствия — неописуемый!

Дата выхода
Май 1992 года

Системные требования

Процессор	286+
ОС	MS–DOS
ОЗУ	582 Кбайт (рек. еще 1 Мбайт EMS или XMS)
Видеорежимы	VGA (256 Кбайт ОЗУ)
Звук	Sound Blaster/Sound Blaster Pro, Adlib, Disney Sound Source
Контроллеры	клавиатура, мышь, джойстик

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,8
Звук	5
Музыка	4,7 (см. нашу дискету!)
Сюжет	5
Управление	5
Интересность	5

Destination:\ Master of Orion |

Прыщи в космосе



Издатель MicroProse возвиг себе еще один рукотворный памятник. Эта гигантская стратегическая игра, находящаяся в одной весовой категории с Civilization, отличается одним чрезвычайно неприятным свойством — в нее можно играть дни напролет...

Начните чтение с этой заметки!

Представьте себя императором древних зулусов, бессмертным и неуничтожимым, посреди возлюбленного народа, в окружении мудрецов и кремниевых технологий, на просторной и чистой планете (пусть она не будет называться "земля"). Все науки уже изобретены, спутники отправлены куда надо, враги повержены и ассимилированы, экономика процветает, в столичном театре каждую пятницу премьера. Чем еще заняться?

Олег ХАЖИНСКИЙ

Попробуйте изменить масштаб. Пять миллиардов жителей объединены в стада по тысяче (для удобства счета). Планета, которой вы уделили столько внимания, — лишь пылинка в недрах гигантского пылесоса, который давно не вытряхивали. Неподалеку непаханое поле галактики, неведомые пока силы и ветвистое дерево технологий, о которых ни сном, ни духом. Еще вчера король мира, теперь ты — одинокий прыщ, летящий на древнем кораблике через ночь к ближайшей планете. Все с начала и все по новой — это и есть Master of Orion.

Мастер Ориона

Дело на этот раз происходит в открытом космосе, планеты — черно-белые клетки на шахматной доске, и уже в середине игры вы начнете путать их по именам.

На старте MOO может показаться простой или даже примитивной игрой. Под нашим началом всего одна планета и простенький корабль-разведчик. Расписавшись в получении такого богатства, игроки (человекообразный и его компьютерные оппоненты, о которых мы пока ничего не знаем) начинают судорожную экспансию. Разведчики выясняют пригодность миров для заселения, планетарные судоверфи штампуют корабли-колонии, сотни тысяч жителей планеты (добровольно или принудительно, нам никогда не узнать, о масштабе см. выше) отправляются на заселение новых миров. Параллельно ученые продвигают науку, разрабатывая мощные двигатели, крепкую броню, убийственное оружие или экологические системы. Без науки в MOO нельзя никак, и это самая вкусная часть игры.

Хотя нет, вру. Самое интересное — создавать новые корабли на базе только что изобретенных агрегатов. Представьте себе, в игре нет жестко определенных конструкций кораблей. С помощью

Как и в Civilization, НТП не стоит на месте, а движется многомильными шагами. Куда именно движется, решать нам — на выбор шесть научных областей, а в запасе весь научный потенциал межзвездной империи.

нехитрого конструктора игрок сам создает свой флот. Хотите гигантский планетарный бомбардировщик, который уничтожит население целого мира за три хода? Нет проблем, не забудьте назвать его "Звезда смерти".

Приходится учитывать и стоимость производства — "навороченный" корабль стоит дорого, очень дорого, и большая "индустриальная планета", в которой горизонт не виден за частоколом заводских труб, будет строить его два-три года.

Цель игры находится где-то в невообразимой дали, особенно если вы не стали стесняться при выборе размера галактики. Игрок должен стать императором галактики, Мастером Ориона. Самый очевидный способ достичь такого успеха — уничтожить под корень все конкурирующие расы. Но разработчики предлагают также более короткий и красивый вариант — получить этот титул на всегалактических выборах, которые проводятся с определенной периодичностью. Здесь игра демонстрирует нам еще один бок — дипломатический. Чтобы собрать большинство голосов, нужно окружить себя союзниками, а это очень трудно сделать, если вы постоянно расширяете свои границы.

Почему?

Почему это интересно? Не могу объяснить. Игра разрастается как снежный ком. Сначала ты час подбираешь идеальные начальные условия, затем, как сумасшедший, расширяешь свои владения, а когда приходит время собирать первую армаду, мама уже зовет ужинать. Понятное дело, ни о каком ужине не может быть и речи, потому что под угрозой северные границы, а ученые с года на год должны закончить изучение такой штуковины...

MOO каждый раз выкидывает с игроком новый фокус, и количество этих фокусов, кажется,



не ограничено. Безудержная экспансия или "бункер" с развитой шпионской сетью, орда маленьких дешевых кораблей или один гигантский, лазеры или ракеты, дипломатия или грубая сила — игра постоянно ставит нас перед выбором, и пока это безобразие будет продолжаться, мама не дозовется нас к ужину.

Master of Orion

ЖАНР	Стратегия
Разработчик	SimTex Software
Издатель	MicroProse
Суть	Игра года. Точка.
Дата выхода	1992 год

Системные требования

Процессор	386+
ОС	DOS 3.0+
ОЗУ	2 Мбайта
Видеорежимы	VGA
Звук	Adlib, General MIDI, Pro Audio Spectrum, Roland MT-32, Sound Blaster
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,4
Звук	4
Музыка	3
Сюжет	4,5
Управление	4
Интересность	4,5

Ценный МЕХ



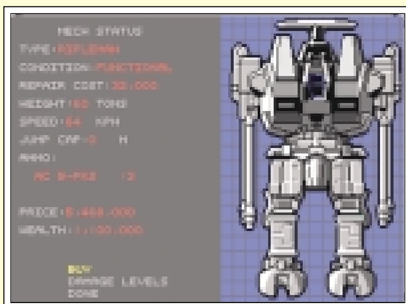
О существовании гигантских роботов из далекого будущего простой русский человек никогда не догадывался. Лишь некоторые из нас, имевшие доступ к японским мультфильмам аниме или настольным играм FASA Battletech, предполагали возможность подобной аномалии. Поэтому истинную правду о печальном положении дел в 31 столетии от Р.Х. в наш мир принес проект Mechwarrior.

> **Начните чтение с этой заметки!**
>
> Авторы Mechwarrior подошли к делу компьютерной реализации боевых роботов mech с предельной серьезностью. И заслужили глубокое уважение со стороны прогрессивных игроков, не боящихся исследовать совершенно новые для себя жанры. То, что MW является основателем собственного поджанра, кажется, не должно вызывать сомнений. Игра слишком убедительно сделана!

Александр ВЕРШИНИН

Идея выяснения отношений с помощью многотонных боевых роботов гуманоидной анатомии сразу показалась увлекательной. С двумя тяжелыми лазерами в каждой руке, ракетными направляющими на плечах и крупнокалиберным пулеметом в животе по жизни шагается гораздо веселее. Увереннее. Гром гремит, земля трясется — это эскадрон “Черные тарантулы” вдребезги разносит фамильную резиденцию семьи вашего персонажа, главного героя игры Mechwarrior.





◀ **После каждого боевого задания робота рекомендуется чинить, холить и лелеять. Иначе может заклинить в самую неподходящую минуту!**

Месть в 3D

Mechwarrior можно было бы назвать “увлекательной трехмерной аркадой”, если бы не любовь изготовителя вселенной Battletech, фирмы FASA, к тщательной прорисовке своих фантастических миров. И вот, симулятор mech–роботов обрастает мастерски закрученным детективным сюжетом и лабораторией для экспериментов над вашим железным конем. Десятки известных каждому поклоннику Battletech планет, принадлежащих пяти основным кланам, прилагаются бесплатно. В вашей власти свободно передвигаться по известным солнечным системам в поисках удачных контрактов и славы. Дух свободного предпринимательства — вот что наделяет MW столь уникальной атмосферой.

Вашу семью безжалостно топчет отряд наемников в тяжелых mech'ах. Ваше право на власть поставлено под сомнение. В течение пяти лет вы, Брэйвер Джи (Gideon Braver Vanderburg), должны найти бесследно исчезнувший при нападении сакральный семейный артефакт и наказать преступников. Как выжить в мире Battletech? Оказывать услуги мех–пилота могущественным кланам. Большинство миссий генерируется случайным образом, и вы всегда можете выбрать задачку по силам. Копить деньги, приобретать все более совершенные модели роботов, формировать собственную команду пилотов. Свою банду. Чтобы в конце игры сойтись с обидчиками в самой зрелищной 3D–битве роботов, которая когда–либо моделировалась на компьютере.

Ролевой симулятор?

Вот именно, вызывающий удивление симбиоз. А затем — восхищение. Интерактивная схема построения сюжетной линии дает игроку право выбора действий в наиболее ответственные моменты. Замечательный способ заставить пилота жадно проглатывать целые экраны текста! И снова с энтузиазмом садиться в кабину любимого mech'a, дабы заработать на новый PPC.

Основная приманка боевой части Mechwarrior — серьезность подхода к управлению роботом, гарантирующая полную свободу передвижения на земле и в воздухе, физическая модель и, конечно, запоминающаяся графика. Отличный полигональный engine выгодно отличает детище Dynamix от подавляющего большинства игр жанра 3D action, предпочитающих красочные, но бесперспективные (во многих значениях слова) спрайты. Напротив, Mechwarrior — это перспективно.

Mechwarrior

ЖАНР | Action/Simulator/RPG

Разработчик	SimTex Software
Издатель	MicroProse

Суть
Первая и сразу же удачная попытка переноса настольной вселенной Battletech в новые, компьютерные палестины. Mechwarrior серьезно претендует на титул “симулятора”, несмотря на глубокий собственный футуризм.

Дата выхода
1989 год

Системные требования

Процессор	8086
ОС	DOS 3.0+
ОЗУ	512 Кбайт
Видеорежимы	EGA
Звук	Adlib, Roland MT–32
Контроллеры	клавиатура, мышь, джойстик

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,1
Звук	3,4
Музыка	2,9
Сюжет	4,8
Управление	4,5

Интересность
4,5

На огонек с шотганом



Классикой платформенного жанра принято считать игры, хронически не склонные к насилию. Mario, Sonic — образы водопроводчиков и ежей, как ни поверни, не вяжутся со словами "кровь", "насилие", "задушить" или "нож в спину".

Начните чтение с этой заметки!

Когда замолкает Марио, говорит шотган. Dangerous Dave 2 разительно отличается от других платформеров хотя бы своим основополагающим принципом: сначала выстрели для верности раза три, а уж потом — смотри, куда попал. Подобная смесь стандартных для жанра прыжков и не совсем обычных крови–мяса–врагов (последние просто душки!) дает совершенно замечательные плоды: однажды сев за игру, оторваться труднее трудного. Ах, если бы сюда еще чуток оцифрованного звука... Ведь ценители шотганов люди не жадные — за Sound Blaster родину продадут...

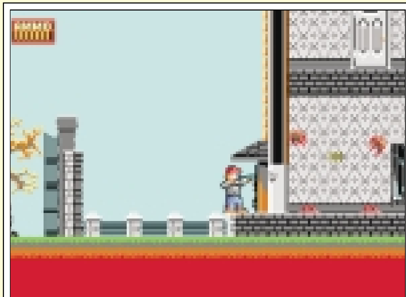
Михаил СУДАКОВ

Dangerous Dave, как в своей первой, так и во второй инкарнации, относится именно к разряду "игрушек для себя". Четверо парней из компании Gamer's Edge — Джон и Адриан Кармаки, Том Холл и Джон Ромеро — делали, судя по всему, платформер своей мечты — игру, где наряду с прыжками и бонусами гремят выстрелы из шотгана, враги разлетаются на кровавые кусочки, а добрые бабуськи, закутанные в шаль, достают из-под нее... нож и бросают его в искаженное ужасом лицо главгероя.

С самого начала

Конечно, "бабуськи" — сказано слишком смело. Монстры в DD2 до крайности странны и поддаются классификации с превеликой неохотой. Не скажешь же, в самом деле: "Прыгающая тряпка" или "Едкая зеленая клякса"? Но обзывать их как-то приходится, ведь помимо внешнего вида враги отличаются повадками. Так, высоченный товарищ с внешностью неспавшего трое суток программиста при встрече норовит заехать вам в нос, да с такой силой, что отбрасывает Дэйва на начало уровня и лишает его одной честно заработанной на подобранных вазах и свечах жизни.

Впрочем, "тряпки" и "кляксы" поступают не лучше. Законы жанра, будь они трижды неладны, заставляют игрока всякий раз начинать заново: особенно обидно становится, когда какое-нибудь недоразумение подстерегает тебя в самом конце уровня: шел, шел, зарабатывал дополнительные жизни, расстреливал врагов и не успел вовремя подпрыгнуть. Анимация смерти чертовски хороша, пусть и проигрывается в отдельном окошке, но... За что?! Кто знал, что внизу нас подстерегает яма с заточенными ножами?!



Что называется, зашел на огонек.

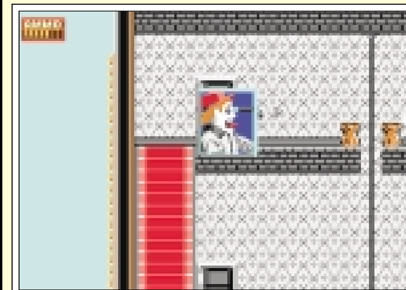
Пороховой дым

Чем дальше — тем страшнее. Невыспавшиеся программисты кажутся родными по сравнению с привидениями, от которых поначалу даже и не знаешь, как уберечься, а первый же босс пускает шаровые молнии и убивается далеко не со второго выстрела. Рецепт от напастей один, проверенный годами, тысячами крепких рук и зорких глаз, — шотган. Единственное оружие Дэйва выглядит в этой игре как ультимативное средство уничтожения живых существ — до того хорошо. Выстрел, второй, третий, отдача сносит назад... Перезарядка всего боезапаса (8 патронов!), прицел вверх, "клякса" сбивается в полете, еще один патрон в магазин, выстрел, второй... Сзади прыгает оборотень, и игре — конец.

Этим Dangerous Dave in the Haunted Mansion и отличается от остальных платформеров. Пальба, кровь, клочки по закоулочкам. PC Speaker не способен передать все очарование звука вылетающей из шотгана смерти, но старается, как может.

Соседка снизу колотит шваброй в потолок — я настораживаюсь, ведь она вполне подходит под категорию "бабуська". Если кинет нож — подпрыгну и дуплетом ее, дуплетом...

Так бесславно приходится иногда заканчивать свою жизнь.



Dangerous Dave in the Haunted Mansion

ЖАНР | Платформер

Разработчик	Gamer's Edge
Издатель	Softdisk Publishing

Суть
Веселый, жестокий, динамичный платформер. С шотганом.

Дата выхода
1988 год

Системные требования

Процессор	80286
ОС	DOS 3.0
ОЗУ	640 Кбайт
Видеорежимы	EGA,
Звук	PC Speaker
Контроллеры	клавиатура, джойстик

Рейтинги

Сложность	высокая
Графика	4,1
Звук	3,4
Музыка	0
Сюжет	3
Управление	4,8
Интересность	**4,7**

Old12.p65 78 12.11.2000, 16:11

Патриоты



Давным-давно, когда Америка была то ли Колумбией (понятно почему, да?), то ли Новой Англией, на ее бескрайних диких просторах обитали патриоты. Они были свирепы, кровожадны, но верны своему долгу и тем интересны для истории. Впрочем, Старому Свету эти скауты и рейнджеры были смешны — в Европе о них слагали анекдоты.

Начните чтение с этой заметки!

Милая детская игрушка. Совершенно очаровательная, идеальная для игры с приятелем или подружкой. Не требует никаких специальных навыков, кроме хорошего настроения и чувства юмора. Не способствует изучению истории. Не пробуждает гражданскую мораль и не воспитывает патриотизм. Не токсична, в высшей мере аддиктивна. От нее пахнет беззаботностью, летом и каникулами в Перхушкове...

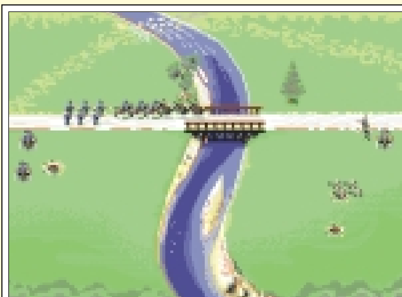
Александр ВЕРШИНИН

Особым усердием в данной творческой деятельности отличилась Франция, которой, как известно, не досталось ни клочка новой землицы. Злопамятные французы до сих пор не могут забыть обиду. Их последний, самый удачный анекдот об обитателях дикой Америки вышел в виде компьютерной игры и называется North & South.

Курам на смех

По версии Infogrames идеологического конфликта на рабской почве между Севером и Югом никогда не было. Стороны поссорились из-за железной дороги, по которой неопознанный паровоз ежемесячно перевозил мешочки с золотом. Каждая концессия выражала желание контролировать железнодорожные станции, на которых и разгружалось золотишко, — вот вам и коллизия.

Игра получилась исключительно удачной и в чем-то даже новаторской. Смесь стратегии, тактики и аркады, приправленная изрядными дозами зажигательного юмора, не способна вызвать ничего, кроме неподдельного восхищения. С другой стороны, North & South проста до безобразия, доступна даже ПэЖэ и грудным детям, но вместе с тем интересна и самим ветеранам вышеупомянутой войны. Если таковые где-то завалялись.





◀ Большое ограбление поезда. Но разве такой жирный солдат может быстро бегать?

Бразды правления

Пространство для маневра — пара дюжин совершенно беспризорных штатов. По ним бодро маршируют отряды коричневых и небесно-голубых: пехота, кавалерия, артиллерия. Когда на одной клетке встречаются два одноцветных подразделения, они сливаются в экстазе. Противоположные во взглядах на цвет униформы выясняют отношения на ближайшем Куликовом поле. Любые действия сопровождаются по-спартански краткой, обаятельной мультипликацией из серии "солдат спит, служба идет".

Итак, дело дошло до сражения — и здесь North & South бодро меняет engine. Вместо общего стратегического плана возникают торжественно выстроенные друг против друга воинские фигурки. Каждый солдат на счету — в стандартном отряде шесть мужичков с ружьишками, три кавалериста и одна пушка. Мужички умеют менять формации и палить из своих самострелов в ближнем бою. В отличие от буйных гусар, они могут остановиться и перегруппироваться. Кавалерия же, стоит ее тронуть, будет мчаться вперед, пока не настигнет врага. Эти кентавры действуют только шашками. Прострелить поле брани от края до края способны лишь артиллеристы, у которых, к счастью, всегда не хватает боеприпасов. Вот и все ходы. А теперь вперед, в реальном времени и с аркадной бодростью! За наши родные паровозики!

Поскольку на доставленные министерством путей сообщения финансы немедленно приобретается новое пушечное мясо, располагать хотя бы парой желдорстанций все-таки придется. Для их захвата припасена еще одна увлекательная мини-игра, еще один engine. Двухмерная аркада-скроллер! За какие-то жалкие десятки секунд ваш отважный солдафон должен достичь вражьего флагштока и по-пионерски поднять на нем свое знамя. Взвейтесь кострами жадные штаты... Браво, мстительная Infogrames!

North & South

ЖАНР | Аркада/wargame/стратегия

Разработчик	Infogrames
Издатель	Interplay

Суть

Оригинальный сплав сразу трех, казалось бы, несовместимых доселе жанров. Однако одаренные французы сделали игру не только интересной, но и побеждающе забавной. Наш выбор — с удовольствием!

Дата выхода

1989 год

Системные требования

Процессор	8086
ОС	DOS 3.0+
ОЗУ	640 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA, Tandy, Hercules
Звук	PC Speaker
Контроллеры	клавиатура, мышь, джойстик

Рейтинги

Сложность	легкая
Графика	4,4
Звук	3,7
Музыка	4
Сюжет	5
Управление	4,7
Интересность	**4,5**

Old12b.p65 81 12.11.2000, 19:45

В КУКУШКИНОМ ГНЕЗДЕ



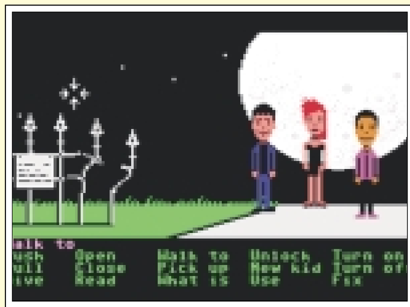
1988-й выдался урожайным на игры той уникальной разновидности, которую одни называют "адвенчурой" (по буквенной мамочке), а другие — "квестом" (по рисованному папочке). Да, будь памятные The Adventure и King's Quest живы по сей день, они порадовались бы достойной смене. Но хватит о старом добром вчерашнем. Поговорим о современности.

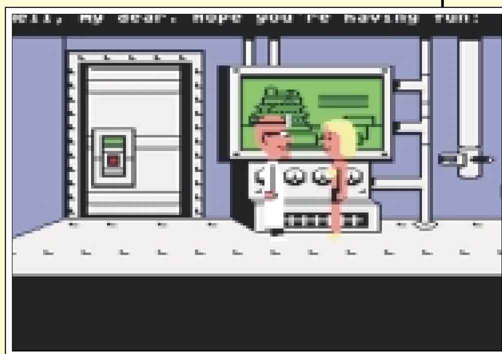
Начните чтение с этой заметки!

Я рада заметить, что люди всего мира уже носят футболки с символикой Maniac Mansion (главным образом, с изображением очень странного персонажа), а на американском телевидении собираются запустить сериал по мотивам игры. Таких квестов еще никто и никогда не делал. Смешной и страшный, безумный Maniac Mansion говорит на новом языке, и не полюбить симпатичную игру невозможно. Диалоги, сценарий, характеры, графическое исполнение — все головокружительно.

Маша АРИМАНОВА

В мой сегодняшний список войдут: Zork Zero: The Revenge of Megaboz (который, конечно же, получился хуже, чем Beyond Zork: The Coconut of Quendor), Police Quest 2: The Vengeance, Space Quest 3: The Pirates of Pestulon и King's Quest 4: The Perils of Rosella. Признанные, авторитетные серии, звезды первой величины. Но, похоже, в нашу сферу ворвался новый метеорит, вспыхнувший ослепительной солнечной короной. Читай вы сейчас газетную передовицу, ее наверняка венчала бы угрожающая шапка "НЕИЗВЕСТНАЯ КОМПАНИЯ ВЕРШИТ СКОРЫЙ СУД: МИР АДВЕНЧУР НИКОГДА НЕ БУДЕТ ПРЕЖНИМ!!!" (подробности на третьей странице).





Maniac Mansion — первая приключенческая игра LucasFilm Games, маленького подразделения огромной корпорации LucasFilm. Вообще-то ее выпустили в конце прошлого года на Commodore 64, но вот, пожалуйста, дебют на ПК. И чертовски хороший дебют, надо признать. Такой, что популярным сериалам следует потесниться, а Infocom и Sierra On-Line — серьезно подумать о будущем. Помяните мое слово!

Как строится бедлам

Согласно одним источникам, революционное изобретение под незатейливым названием Script Creation Utility for Maniac Mansion (SCUMM) — полноценный игровой engine, по другим — язык программирования. Боясь заплутать в технических дебрях, скажем только, что SCUMM позволяет творить малые и большие чудеса. Игры Sierra — это пьесы, в которых происходит лишь то, что мы наблюдаем непосредственно. А вот в Maniac Mansion герои преспокойно совершают независимые вылазки за сценой, будь то полоумная медсестра Эдна, патрулирующая периметр холодильника, или припадочный дворецкий Эд, путь которого от родной комнаты до входной двери всегда занимает одно и то же время (над ним зверски издевается молодежь, завладевшая дверным звонком).

Акт второй, действие первое: Те же, доктор Фред и Сэнди. На заднем плане — карта усадьбы. Доктор Фред: Ну, мой цветочек, надеюсь, ты веселишься от души...

Возникли совершенно обезоруживающие зарисовки "а в это время..." — со злодеями, вынашивающими коварные планы, красавицей, молящей о спасении, театральными обращениями к залу вроде "это он так думает!" и умильными подробностями быта безумцев. Хочется верить, что подобные очаровательные черточки сохранятся и в других "адвенчурах" LucasFilm Games, которые, конечно, последуют — на этот счет у меня нет сомнений. Мощная конструкция SCUMM говорит о серьезной, тщательной подготовке к долгосрочному забегу.

Но волшебные пятнадцать глаголов затмевают все прочие новшества. В Maniac Mansion нет привычного текстового интерфейса, а вместо персонажа священные стрелочки перемещают по экрану крестообразный курсор! Элементарная комбинация из

Мнения об игре

"В настоящей адвенчуре все должно быть прекрасно — и геймплей, и музыка, и картинка. Как в Maniac Mansion!" — восклицает Майк Нихаус (Mike Niehaus), восторженный фанат.

"Я буквально упивался каждой минутой игры, от странной музыки в заставке до многократных картин атомного взрыва, уничтожающего все живое в радиусе пяти миль вокруг!" — восторгается Эдди Ли (Eddy Leigh), экзальтированный фанат.

"Это СКУЧНО! Сам не знаю, почему, но мне Maniac Mansion надоел на двадцатой минуте игры! Там все заранее ПОНЯТНО!" — сокрушается гад Карлос Дортвеллер (Charlos Dortweller), шестая палата.

активного объекта, будь то дверь, картина или почтовый ящик, и одного из жизнерадостно зеленеющих действий поднялась на замену прежнему кропотливому перебору слов. Исчезли проблемы с правописанием и недопониманием. Трудно сейчас по достоинству оценить всю важность открытия новой системы управления. Может быть, она еще и не приживется.

Достойно аплодисментов и артистичное графическое решение в шестнадцати цветах, от изумительных персонажей до поблескивающих окон особняка и роскошные интерьеры длинных комнат с плавным движением экрана. Все протагонисты до восхищения идиотичны, причем нет ни малейшего противоречия между внешним видом и внутренним содержанием. С одного взгляда определяешь принадлежность хозяев к стану шизофреников, параноиков, клептоманов и просто дегенератов.

Групповой психоз

Тум-те тум, думде дум... Под удивительную музыку почти гипнотического ритма, написанную Крисом Григом (Chris Grigg) и Дэвидом Лоуренсом (David Lawrence), справа налево со скоростью станционных фонарей проплывают огромные буквы названия с застрявшей бензопилой. К нам вторгается безумие, отказ от правил, серьезности и логики, вползают ненормальные шуточки, вызвавшие бы одобрительную усмешку у самого доктора Фреда, живущего в доме на холме.

Метеорит, промелькнувший в начале действа, грохнулся рядом с усадьбой двадцать лет назад, и в доме загорелись все окна. Особняк только внешне остался прежним, как череп, скрывающий сумасшествие. Доктор Фред и его домочадцы превратились в отвратительных психопатов, под холмом установлен действующий ядерный реактор, а в подвале держат очень странное существо.

Рон Гилберт (Ron Gilbert) и Гари Уинник (Gary Winnick), написавшие эту прелесть (включая блестящие диалоги), кажется, и сами довольно необычные люди. Они, без сомнения, большие шутники, приложившие массу усилий к тому, чтобы Maniac Mansion стал убийственно смешной, комедийной игрой. С такими-то цирковыми уродцами в роли злодеев, вроде доктора Фреда с зеркальцем на лбу (можно подумать он "ухо-горло-нос"), и по-детективному разношерстной компанией дружков главного героя Дэйва, однажды в полнолуние решившего наконец-то спасти из лап психопатов свою подружку Сэнди! Тут, между делом, перед нами

Читай вы сейчас газетную передовицу, ее наверняка венчала бы угрожающая шапка "Неизвестная компания вершит скорый суд: мир адвенчур никогда не будет прежним!!!" (подробности на третьей странице).

Портреты доктора Фреда и его верной ассистентки. Когда-нибудь Фред получит Нобелевскую за результаты вскрытия самого странного жителя дома, во дворе которого однажды упал метеорит.

В этой библиотеке кое-кто танцует под музыку с кассеты из тайника. Надеюсь, я понятно выражаюсь.



полный набор из писателя, физика, фотографа, музыканта, певицы и серфингиста, с характерными ужимками и трюками для каждого.

"А я-то думал, мы пойдем на пляж", — твердит бедняга Джефф, непривыкший надолго расставаться с любимой овальной доской. А очкарик Бернард, президент клуба юных зубрил, при каждом удобном случае порывается сделать ноги. Из всей колоды мы можем вытянуть только две карты, и от разнокалиберных умений Джеффа и Бернарда, Сида и Майкла, Рэйзор и Венди зависит не только игровой путь, но и концовка. Дружащий с электроникой отличник починит старый телефон и позвонит в комнату Эдне, отвлекая ее на стратегически важные мгновения; фотограф разберется со склянками реактивов и проявителей на полочках; музыкант прокрутит кассету с той самой гипнотической мелодией, заставляющей танцевать самого странного из обитателей дома. Кроме того, троица героев (считая Дэйва, идейного вдохновителя) меняется предметами и помогает друг другу обманывать хозяев безумной усадьбы, — еще одна микроскопическая революция. И целых четыре варианта финала! Невиданное доселе великолепие.

Как живется в бедламе

Но на деле Maniac Mansion не только смешон, но и страшен. Скажите, как вы почувствуете себя, оказавшись в темноте посреди лавки дурацких ужасов, щелкающих на пружинке челюстей, вампирских клыков и отваливающихся рук? А если рядом будет еще ошиваться семейка психопатов с непредсказуе-



мым поведением? Где-то в углу тикают древние напольные часы, на кухонной стене в подтеках томатной пасты развешаны мясницкие ножи и одна небольшая бензопила. Не забудьте также про реактор в подвале, застенок с сомнительным скелетом, лабораторию доктора Фреда за огромной стальной дверью, увешанной цепями.

Безумие еще крадется. Загадки Maniac Mansion закономерно нелогичны, в доме несколько уровней тайн, и каждый последующий все больше лишен признаков разумности. Только Рон Гилберт и Гари Уинник знают, почему такой подход вызывает не раздражение, а приятное ощущение легкого помешательства, когда эксперименты с силомером на втором этаже, позволяющим вырывать решетки из стен, надругательство над сливной системой бассейна, гадкий фокус с посылкой, которую так ждет Эд, переговоры со звездным полицейским, потерявшим свой жетон, не вызывают ни малейшего внутреннего протеста, а все поступки обитателей дома (даже самого странного и необъяснимого из них) кажутся близкими и понятными.

Рон Гилберт и Гари Уинник не останавливаются на границе привычного, не подвергают свои мысли цензуре, они идут дальше, чтобы посмотреть, чем все это кончится. Может быть, они даже немножко чокнутые.

Maniac Mansion

ЖАНР | Квест

Разработчик LucasFilm Games
Издатель LucasFilm Games, Activision

Суть
Игра о сумасшедших, грозящая перевернуть мир.

Дата выхода
1988 год

Системные требования

Процессор	8086+
ОС	MS-DOS
ОЗУ	256 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA, Hercules, MCGA, Tandy
Звук	PC Speaker
Контроллеры	аналоговый джойстик, клавиатура

Рейтинги

Сложность	низкая
Графика	4,8
Звук	3,1
Музыка	5
Сюжет	4,7
Управление	4,6
Интересность	4,9

Наши во Вьетнаме

Я знаю, есть такой жанр — стратегии. Они там манипулируют юнитами и решают проблемы глобального характера: сколько танков надо произвести, чтобы на восточном фронте все было без перемен, а над всей Испанией висело безоблачное небо. Мне этого не понять. У меня, вон, все ребята наперечет, они не массовка какая-нибудь, не юниты, а живые люди в погонах и с автоматами в руках. Родные мои. Мальчики.

Начните чтение с этой заметки!

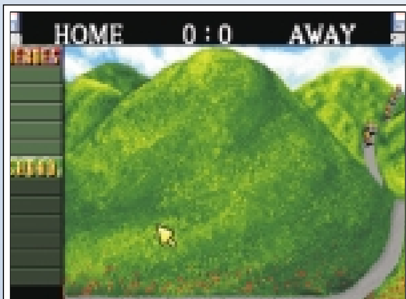
Маленькие зеленые уродцы с невозможной величины носами, торчащими из-под зеленых же касок, по имени Джопс и Джулс, извините! Я, я был причиной вашей безвременной кончины, я не успел нажать ту кнопку, и подлые вьетнамцы застрелили вас из своих "калашей", забросали гранатами... Извините. Если сможете...

Господин ПЭЖЭ

Да и самостоятельности им почти не положено (а как иначе? нам войну надо выигрывать, а без дисциплины такие вещи не делаются), максимум отстреляются, если в засаду без меня попадут.

Простенько, но со вкусом Игра должна быть элементарной. Она просто обязана давать чувство победы на первом же экране. Если я ее попробовал и не смог убить первого же врага — я ее выкину и буду прав. В этой части у Cannon Fodder никаких проблем. Управление заслуживает не то что похвалы — воплей восторга. Все повешено на мышь (если у вас ее еще нет, то придется покупать), на ней есть две кнопки (я встречал и с тремя, но третья даже не всегда поддерживается драйвером, не говоря уже об играх): левая означает "иди[те] сюда", правая — "стреляй[те] сюда". Не правда ли, святая простота? Ну, еще иногда приходится переключать оружие, но это уже пустяки.

Так вот, выходит моя команда на просторы намсконх джунглей — и косит все вокруг. Пули летят, правда, не слишком быстро (что удивляет), зато при попадании из врага валятся убедительные куски мяса, и он не менее убедительно умирает (как они нарисовали это в десятке пикселей? я не знаю, но смотрится потрясающе!).



Вон они, новобранцы, валят толпой. В их ранцах маршальские жезлы...

Вершина издевательств — подранки. Если во врага попали "плохо", миссия не закончится: раненый будет долго и мучительно истекать КРОВИЩЕЙ, напоминая о себе сдавленными криками. Пленных мы, естественно, не берем, так что единственный способ поправить положение — предупредительный выстрел в голову. Как это "контрольный"? Контрольный — это граната в дверь. А в голову — это предупредительный. Ведь я же его, засранца, предупреждал, что пора молиться...

Разнообразие не вредит Спешу сразу отметить, что разрешения VGA авторам явно не хватает. Чувствуется, что они хотели 640x480, но не готовы были мириться с 16 цветами (на мой взгляд — зря). В итоге все нарисовано очень мелко и схематично, отличить мину от камня шансов практически нет, да и вооруженного до зубов вьетконговца от ближайшего дерева — только по желтой морде. Короче, Маша отдыхает — настоящий пиксельхантинг встречается не в ее любимых квестах, а в наших кондовых и посконных экшенах. Хорошо еще, стрелять точно в левый глаз не приходится, ибо патроны в автоматах не кончаются, и можно смело применять тактику свинцового дождя.

Сюда же, в критику, отнесем и серьезные проблемы с поиском пути. Солдаты реально застревают даже на отдельно стоящих деревьях, не говоря уж о сложных местах. Мораль: ходить надо аккуратнее, деревья обползать лично и с некоторым запасом.

Впрочем, критикую я только для того, чтобы оправдать отсутствие "Нашего выбора", а на самом деле игра настоящая. Я прошел до конца и жутко радуюсь. Разнообразие полей, заданий и вариантов тактики просто неимоверное! Всем играть!

Вперед, обезьяны! Или вы хотите жить вечно?!



Cannon Fodder

ЖАНР | Action с элементами стратегии

Разработчик	Sensible Software
Издатель	Virgin Interactive Entertainment

Суть
Похоже, родился новый жанр: гибрид "стрелялок" и стратегий. Отныне юниты стали живыми!

Дата выхода
1994 год

Системные требования

Процессор	286
ОС	DOS 4.0+
ОЗУ	512 Кбайт
Видеорежимы	VGA
Звук	Roland, Adlib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	низкая
Графика	4,2
Звук	4,6
Музыка	4,4
Сюжет	4,9
Управление	4,3
Интересность	**4,4**

Ицазиливиц ырад



Вернуть корабль с Альфа Центавра было сложнее всего. Когда ракета–носитель, всасывая в себя языки пламени, села на поверхность планеты и рабочие разобрали стартовую площадку, я закрыл коммунизм и ядерную энергию, оказавшись в Космическом веке.

Начните чтение с этой заметки!

Есть игры, которые, как инопланетный артефакт, не поддаются ни когерентному излучению, ни победитовому сверлу, ни многотонному гидравлическому прессу. Конструкция их предельно ясна и понятна даже ребенку, ингредиенты лежат в каждом магазине и отпускаются без рецептов. Возьми и сделай. Только вот получится все равно лишь у одного. Поэтому такие игры принято называть именем автора. Скажем, вот так: Sid Meier's Civilization.

Олег ХАЖИНСКИЙ

Мы уничтожили все компьютеры, которые смогли найти, а затем полностью отказались от использования электроники и роботов. Сложнее было расстаться с пластиком, однако после того как Кибальчич и Циолковский публично отреклись от теории реактивного движения, люди опять стали пить кофе из стеклянных стаканов.

И разучились летать. Закрыв магнетизм и электричество, я вздохнул свободнее. Мои войска оставляли одну страну за другой. Мы освободили от собственного гнета зулусов, вернули ацтекам неприкосновенность, вывели войска из Китая. Послы сопредельных государств толпились в приемной, получая под расписку собственную дань.

Уже через десять лет после запрещения автомобилей воздух над Ленинградом вновь стал прозрачным. Я расформировал все медицинские учреждения, отменил металлургию, стер из памяти людей всякое знание о стали в частности и химии в целом. Тысячи военнослужащих возвращались в казармы и пропадали навечно. Огромные колонны танков и артиллерийских установок ползли на фабрики и заводы. Враг снова стал поднимать голову, и нам пришлось заключать со всеми пакты Апорт–неббир–Авотолом.



Поразмыслив, прикрыл философию, переоборудовал университеты под овощехранилища, запретил религию и безжалостно расправился с банкирами. Люди, количество которых непрерывно сокращалось, были счастливы, поэтому я отправил их на демонтаж железной дороги, которая изрезала всю страну вдоль и поперек. В чадящих кострах из шпал лично сжег последние чертежи первого парового двигателя. Один за другим из Южной Америки возвращались путешественники. Когда вернулся тот, что ушел первым, все забыли о существовании этого континента. Через сто лет дороги между городами начали зарастать травой, шахты обрушились, а в пригороде стали появляться древние поселения.

Настоящий геноцид, развернутый против мушкетеров, закончился забвением пороха. Города остались без обороны, и фургоны, бороздящие Северную Америку, потянулись домой. Местные жители с воодушевлением сравнивали с землей ненавистные акведуки, а в Киеве сожгли Великую Библиотеку, благодаря чему удалось наконец–то похерить литературу. Мы разучились работать с железом и забыли, что такое инженерное искусство. Люди толпами покидали города, исчезая где–то за краем экрана. Чудеса света пропадали одно за другим. В права вступал бронзовый век–чародей...

Time: 00:29 — 2,560 BC Через неделю тепло простился с англичанами. Мы пожали друг другу руки и разошлись в противоположных направлениях, навсегда забыв о встрече. Население страны уменьшилось до 140 тысяч человек, а городов осталось пять штук. Мы были совершенно одни в этом мире, не считая двух древних цивилизаций. Все остальное было уже делом техники. Отменив валюту, гончарное ремесло, мистицизм и письменность, я дал математикам время отказаться от своей ереси. Всего через тысячу лет люди позабыли алфавит. Еще через десять тысяч — утеряли секрет изготовления колеса и стали больше гулять пешком. Граждане здоровели с каждым годом, постоянно уменьшаясь в числе. Освободив территорию за Миссисипи, мы потеряли эту реку из виду и лишились предпоследнего города. Сосредоточившись, я запретил рыцарство, феодализм и отучил своих людей от верховой езды, а в 3980 году до нашей эры разрушил свой последний город. Он назывался Москва. Двадцать лет спустя я остался совсем один. Я мигал посреди абсолютно темного экрана, держа в уме только три слова: "Ирригация", "Горное дело", "Дороги". Потом я исчез.

◄ **Потом я исчез.**

Sid Meier's Civilization

ЖАНР | Походовая стратегия

Разработчик	MicroProse
Издатель	MicroProse

Суть
От доисторического микроба до звездной пыли на башмаках — все влезло на одну дискету.

Дата выхода
1991 год

Системные требования

Процессор	8088+
ОС	DOS 3.0+
ОЗУ	640 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA, MCGA, VGA
Звук	Adlib, IBM Music Feature Card, PC Speaker, Roland MT–32 (а также LAPC–1), Sound Blaster, Tandy/PCjr
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,5
Звук	4
Музыка	4
Сюжет	5
Управление	4
Интересность	**5**

Плодитесь, коровы!



В свою удачу надо верить. Пусть вас вырастила настоящая корова (млекопитающее, парнокопытное, парнорогатое, молокодойное), пусть всю сознательную жизнь вы прислуживали на королевских пирах. Но в один прекрасный день все меняется. Кость вашего счастья однажды становится поперек монаршего горла, а карьера делается одним ударом кулака.

Начните чтение с этой заметки!

Виночерпий Чонси (Chauncy) спасает поперхнувшегося монарха и становится благородным сэром. Добрый король, некогда победитель злобной Орды, вручает юноше бразды правления провинциями и свой волшебный меч. Сможете ли вы сохранить достаточно пейзан, коров и золотых соверенов, чтобы, добравшись до финальной сцены, узнать о причинах лютой ненависти к Чонси со стороны главного королевского казначея?

Александр ВЕРШИНИН

Спасителю государя, пусть это и жалкий деревенский мальчик, полагается рыцарский титул, собственные плодородные угодья и волшебный меч в придачу. В качестве бонуса — ненависть королевского казначея, ежегодно растущие налоги и... Орда. Нет, не золотая и даже не серебряная. Зато очень, очень веселая.

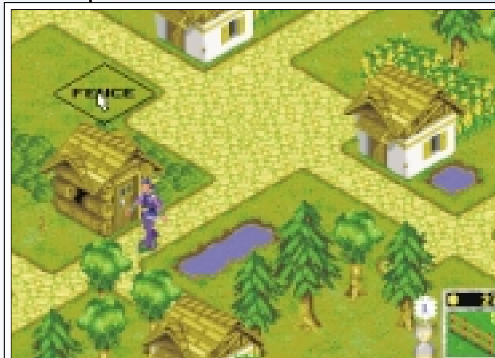
О чем молчал Габриэль Гарсия

В конце каждого сезона, когда заканчиваются посевные или уборочные работы, меняется ветер. Птицы перестают петь, деревья тревожно шелестят, а крестьяне поспешно укрываются за тонкими стенами своих убогих хижин. С ветром приходит странный запах. Его ни с чем не спутаешь, это приторное амбре никогда не мытых тел, нечищеных зубов и ушей, нестриженых когтей, нечесаных волос на животе и ногах. Вслед за органами обоняния включаются органы слуха. Чу! Далекий торопливый топот босых ног и... ровное моторное урчание голодных желудков. Подгоняемая зверским аппетитом, на деревню надвигается команда вздорных, крикливых, жадных, бестолковых, сумасшедших и совершенно очаровательных существ. Готовьтесь. Хордлинги идут.

Они налетают со всех сторон и накрывают селение, как стая саранчи. Только насекомые никогда не бывают такими красными, не бегают и не прыгают на двух ногах, не дерут глотку так, как это принято у хордлингов. А главное, саранча не ест все подряд! То есть СОВСЕМ ВСЕ. Огорошенный землевладелец еще не успевает прийти в себя от изумления, а на его угодьях уже царит творческий беспорядок. Вот пара похожих на персонажей "Маппет–шоу" чудовищ настойчиво стучит в стену дома: "Мамка, яйки, мамка, кура!". Огромная наглая красная лягушка работает газонокосилкой. Ее смахивающая на медвежью берлогу пасть быстро шамкает, набивая ненасытный желудок свежими дарами огорода. Прилежащий к посевам домик уже разрушен — в нем уютно расположилась только что проглотившая крестьян гигантская красная горилла. Сразу видно, пожадничала: ее раздуло, она не может пошевелиться и только звучно рыгает, благоговейно закатив поросячьи глазки к небесам. Кому филе–о–пейзан? Лихие кабаньи разъезды резво чпокают между развалинами. Почему чпокают? А какой еще звук издает огромный спортивный вантуз, когда на нем вздвперед прыгает влюбленная в "Гусарскую балладу" красная хрюшка?



Из-за специфики engine'а подкапывающегося под крестьянина монстра не всегда заметишь.



Осенью рекомендуется рубить деревья и снимать с полей скот. Пусть коровки полежат в кошельке!

Посреди этого хаоса стоит хрупкий мальчик с безразмерным двуручным мечом на плече. Железяка явно слишком велика для ребенка — он может взмахнуть ею только раскрутившись несколько раз вокруг своей оси. Веселое чавканье гостей явно не веселит паренька. Он напряженно думает: как же заплатить налог в казну, если вон тот самодовольно ковыряющий в зубах крокодил под шумок сожрал всех дойных коров?!

Орднунг и смекалка

Состязание под названием "The Horde" состоит из двух частей — стратегической и аркадной. Экономический менеджмент, подготовка оборонительных мероприятий и собственно схватка с очередной ватагой красно–голодных. Для того чтобы выжить в автономной республике Шкид, надо уметь быстро принимать решения. На сельскохозяйственные работы выделяется лишь крохотная

Old12b.p65 86 12.11.2000, 19:49

толика игрового времени, минута или две. А успеть надо все.

Для начала позаботиться об урожае. Доход крохотного поместья состоит из сбора огородных всходов и удоя коров. Деньги выделяются уже после регулярного сезонного набега хордлингов — так что сумма целиком зависит от эффективности обороны. Конечно, можно еще сажать, а затем рубить деревья. К счастью, древесиной монстры не интересуются. Да и доход ненадежный и невеликий. Больше всего денег дают именно буренки. Поэтому в королевских землях клич "спасай женщин и детей" логично заменен на "защищай коров, храни надои". Все по Маркесу: "Плодитесь коровы, жизнь коротка".

На полученные деньги покупаются все те же буренки, деревца, а также нехитрые военные приспособы. Как защититься от красной Орды? Построить вокруг заборчик, вырыть ров и наполнить его водой, поставить шипастую ловушку и уповать на удачу. Хордлинги практически не пользуются органами зрения — они идут на запах, руководимые исключительно голодным желудком. Многие из них не умеют плавать, что, впрочем их совершенно не волнует. Идут ко дну почище "Титаника". Другие попадают в те самые капканы, откуда вылезают израненные и изрядно обиженные. Но подавляющее большинство все равно достигает деревни. Где их самоотверженно встречает бывший виночерпий, а теперь рыцарь и дворянин — на свою беду.

Огромная наглая красная лягушка работает газонокосилкой. Ее смахивающая на медвежью берлогу пасть быстро шамкает, набивая ненасытный желудок свежими дарами огорода.

Во имя удоев

Самый приятный звук во время нападения Орды — это хлопок лопнувшего мыльного пузыря. Хордлинги не умирают, они надуваются на обидчика и взрываются от... жалости к себе. Остается только шкурка. Воистину, не стоит доводить себя до мыльного состояния слишком строгой диетой!

Сложность состоит вовсе не в том, чтобы усмирить хордлинга мощным ударом меча или булавы. Сначала оголодавшего красного зверька надо поймать. Взгляд на карту-радар лучше всего обрисует ситуация. Красные точки выныривают со всех четырех сторон света и с предобеденными псалмами направляются к расположенной в центре карты деревне. Кто-то сразу же начинает рушить дома и лакомиться крестьянством, другие пропалывают огороды, третьи уписывают коров. Проглоченный скот и прислугу можно спасти, если вовремя подоспеть и насильственно прекратить процесс монструозного пищеварения. Посевы исчезают навсегда. Да и о чем говорить, если зачастую в желудке оказывается нанятый вами охранник, пехотинец или лучник! Голод реально не тетка, отчаявшийся хордлинг может заморить червячка даже жилистым костлявым служивым.

Поэтому большую часть грязной работы приходится делать самому. Обхаживать буренок, следить, чтобы монстрики не вырезали всю деревню. Государю одинаково не нравятся заброшенные селения и опустевшая казна. Дабы компенсировать моральный ущерб по факту налоговых выплат, для сельских героев организуются ежегодные ярмарки. Здесь можно затариться волшебными артефактами, медикаментами и, вы не поверите, помощью дракона. Его услуги пригодятся на финальных этапах, когда в суровых северных условиях с помощью боевого дракона придется расчищать землю для пастбищ!

Стратегия на паях

The Horde выполнена необыкновенно изящно. Легкий сплав удалой аркады и простейшей Sim-стратегии подкупает любого игрока, чему в немалой степени способствует разыгрываемая в перерывах между миссиями клоунада. Тонны удовольствия! Оригинально и с огоньком — такие проекты не получают продолжения, они сразу входят в число классических и незабываемых. "Левая резьба" в самом соку. .EXE, то есть "МИ", конечно, настоятельно рекомендует.



▲ Да, это любовь. Главное, чтобы флюиды не уловила вон та большая красная обезьяна...

▼ Слишком поздно! Хордлинг уже успел набить свое брюхо. К счастью, сельским жителем, а не коровой. Хвала всевышнему!



Мнения об игре

Обозреватель сайта Games Domain (www.gamesdomain.com) Харалдс Джасс (Haralds Jass) настаивает: "Это может оказаться не самой простой игрой для начинающего, но НАСТОЯЩИЙ игрок будет от нее в полном ВОСТОРГЕ. Horde не станет революцией ни в одном жанре, но у нее есть редкое в наше время качество — наличие gameplay!"

Неизвестный пес из онлайновой конуры Underdogs (www.theunderdogs.com) авторитетно заявляет, что "детский юмор и множество невероятных сюрпризов идеально ограняют одну из лучших и самых любимых экшен-игр на все времена".



The Horde

Жанр Аркада/стратегия

Разработчик	Crystal Dynamics
Издатель	Virgin Interactive

Суть
Обаятельная, абсолютно безжанровая и вневозрастная игрушка. Мальчик против хулиганящих мыльных монстров. Комментарии требуются?

Дата выхода
1993 год

Системные требования

Процессор	80386
ОС	DOS 3.3+
ОЗУ	4 Мбайта
Видеорежимы	VGA
Звук	PC Speaker, Sound Blaster
Контроллеры	клавиатура, мышь, джойстик

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,9
Звук	2
Музыка	2
Сюжет	4,5
Управление	4
Интересность	**4,5**

Право по рождению



Сжиться с главным героем игры, которой увлечен, никогда не представляло для нас большого труда. Человеческое воображение — загадочная штука, зачастую выкидывающее такие фортели, что не снились и сверхсложным системам виртуальной реальности. А когда разработчики прилагают все усилия для того, чтобы ускорить процесс "отождествления", их результат может попросту шокировать.

Начните чтение с этой заметки!

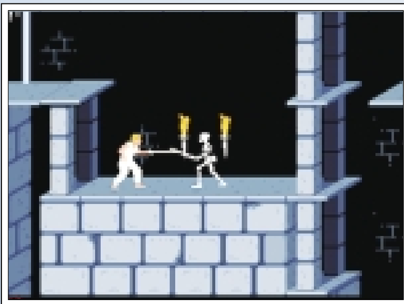
Джордану Мехнеру и аниматорам, работавшим над Prince of Persia, следует поставить памятник при жизни. Это они сделали из обычного платформера шедевр, на который, я уверен, будут равняться в будущем. Это они заставили двигаться главного героя так, как не двигался еще ни один персонаж компьютерной игры. Это они виноваты в том, что мы уже не можем без содрогания смотреть на другие платформеры. Джордан, ребята, ну так же нельзя!

Михаил СУДАКОВ

Да, мы знали, чего можно ожидать от Джордана Мехнера. Его предыдущий проект, Karateka, был чудо как хорош и прекрасно сочетал черты файтинга и аркады, демонстрируя при этом изумительную плавность движений всех без исключения персонажей. Но к его новой игре, Prince of Persia, как оказалось, не был готов никто.

Smooth Легенды "Тысячи и одной ночи" — неиссякаемый источник вдохновения для людей всех творческих профессий: режиссеров, сценаристов, писателей и... игровых дизайнеров. Соблазну сделать игру, в которой фигурировали бы злой визирь, героический принц и похищенная принцесса, поддался и Мехнер: принца заточили в сыром подземелье, а принцесса ждет своей участи, поглядывая на неумолимые песочные часы. Вот тут-то и начинается шоу.

Глядя на то, КАК двигается главный герой, забываешь обо всем. Его пластика зачаровывает, приковывает к себе взгляд и заставляет жать на клавиши просто так, без какой-либо определенной цели. Просто чтобы увидеть, как...



Лучшие стражники — те, кого нельзя убить.

...принц разбегается, в полном изящества прыжке преодолевает каменную яму, приземляется, слегка присев, снова бежит... Увидев врага, тормозит, взмахивает руками, его слегка заносит... Но он удерживается на ногах, и бег продолжается — уже в другую сторону...

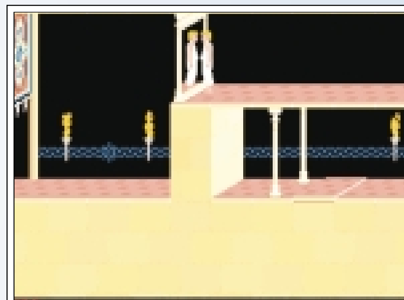
...пригибается для прыжка на каменную плиту... Прыгает... Цепляется за край руками, висит мгновение, покачиваясь, затем подтягивается и залезает наверх...

...достает из-за пояса недавно найденный меч, медленными шажками подходит к стражнику, который уже принял стойку, отбивает два стремительных удара, наносит ответный, еще один, еще... Засовывает меч обратно, подходит к лежащей неподалеку бутылочке со "здоровьем", наклоняется, чтобы поднять ее, выпрямляется в полный рост и одним залпом выпивает...

_298479837 В остальных своих проявлениях Prince of Persia — самый обычный платформер, разбавленный хорошей дозой поединков с применением холодного оружия. Да, с мрачноватыми, но правильно спроектированными уровнями. Да, с приличной графикой и неплохим звуком. С банальным lifebar'ом, врагами, среди которых попадаются постоянно оживающие скелеты, и с магическими бутылочками, выпив одну из которых, можно научиться медленно падать с больших высот.

Все это было, все это будет — и еще не раз. Но при взгляде на каждую новую игру, в которой персонажи двигаются, как живые люди, а не манекены, мы будем говорить: "Как в "Принце"!". Это и называется — право по рождению.

Собственное отражение еще преподнесет принцу немало "приятных" сюрпризов.



Prince of Persia

ЖАНР | Платформер

Разработчик	Broderbund
Издатель	Broderbund

Суть
Аркада, прелесть которой познается только в движении.

Дата выхода
1989 год

Системные требования

Процессор	8086+
ОС	MS-DOS
ОЗУ	384 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA, Hercules, Tandy/©PCjr, VGA
Звук	Adlib, PC Speaker, Sound Blaster, Tandy/PCjr, Tandy DAC (TL/SL)
Контроллеры	клавиатура, джойстик

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,1
Звук	3,7
Музыка	3,2
Сюжет	3,5
Управление	4,8
Интересность	**4,8**

Дети Понга



Если среди читателей найдется хоть один игравший в Тот Самый Pong, вышедший, если мне не изменяет склероз, в 1972 году на игровом автомате, я лично готов пожать ему (или ей) руку и съесть его (или ее) шляпу. Такими людьми надо гордиться. Впрочем, за прошедшие шестнадцать лет изменились не только люди, но и игры. Popcorn — это вам не Pong!

> **Начните чтение с этой заметки!**
>
> Не каждому дано работать и играть на мощных компьютерах. Да, поколение оригинальных IBM PC уже ушло, уходят и XT, нынче в моде 286–е, не за горами массовое наступление 386–х процессоров, но ведь за техническим прогрессом не угнаться. Так вот, французы, авторы Popcorn, явно гнаться не хотят. Сладкая парочка разработчиков, назвавшись Lacral Software, написала великую игру, работающую исключительно на 8086–х машинах (и не желающую нормально играть на более шустрых процессорах).

Господин ПЭЖЭ

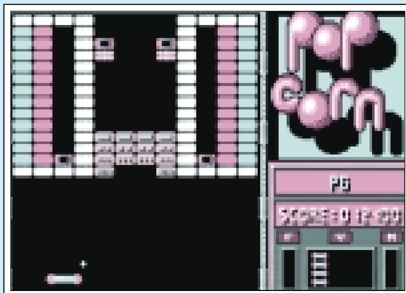
Жанр начинался славно. Pong с его двумя ракетками, отбивающими прямоугольный мячик размером 2x2 пикселя, взял мир штурмом и доказал, что жанр под названием Action не собирается отсиживаться в аутсайдерах. Изобретение кирпича, если мне не изменяет память, состоялось гораздо позже, в игре Arcanoid от Taito. Однако, стоило кирпичам выползти на поле и встать, подобно футболистам, в стенку, держа руки "чашечкой", как обнаружилось, что второй игрок в Pong, то есть уже в Arcanoid, вовсе не обязателен!

Техно-возрождение

Каюсь, я небольшой знаток стилей в искусстве, но могу смело охарактеризовать графику в Popcorn как возврат к корням, к тому, что делали большие художники средних веков. Скромно? А чего скромничать–то, если заслужили! В стандартных четырех цветах CGA (выбрана более яркая палитра black–white–cyan–magenta) они умудрились отрисовать трехмерные надписи, тени, сложные панельки и красивейшие шрифты. Такой плавной и богатой анимации я вообще пока не видел. Эх, жалко, у авторов не было EGA или даже VGA, как бы это выглядело...

Но ведь главное — не в цветах. Иной и в 256–цветной палитре такое наворотит, что глаза выпадают из гнезд и потом не вворачиваются на место. А иной, точнее, иные, те самые французы, в 320x200x4 творят шедевр. Жалко, это их первая и, насколько мне известно, единственная игра — должны далеко пойти, если продолжат работать. И звук могли бы сделать приличным (вместо скрипов попробовать оцифрованный), и музыку, хотя бы простенькую, задействовать (на это даже процессорную мощность можно не тратить — PC Speaker программируется почти бесплатно).

Изобретательность авторов не ведает границ: здесь под полем прокопаны туннели!



И много-много радости...

Но, в конце концов, игра делается ради процесса, а не ради красот. Стандартные виды кирпичей, надоевшие до невозможности (разбиваемые, неразбиваемые, как вершина — разбиваемые с нескольких ударов), отныне не одиноки. Теперь они могут быть "черными дырами", перекидывающими шарик между собой, могут вызывать особые действия, а могут и складываться в роскошную анимированную картину!

То же самое относится, и даже в большей степени, к призам, выпадающим из разбитых кирпичей. Как и раньше, выпадают "жизни", переходы на следующий уровень, "прилипалки" и пушки, но к ним добавилось немало новых подарков. Сильнее всего впечатляет идея, давно популярная в машинах для пинбола, но впервые использованная в компьютерной игре (ибо требует немало ресурсов для обсчета): много мячиков одновременно на экране. Специальный подарок делит мяч на три равноправных, и чтобы расстаться с жизнью, нужно потерять все три мяча. Странно, но сделать это почему–то легче. Что–то из серии "за тремя зайцами погонишься..." А ведь есть еще и специальный приз "заборчик", который преграждает мячику путь в преисподнюю, и многое другое. И уж если удается взять "заборчик" и три мячика одновременно — берегись, все живое!

А самое главное в такой игре — управление. Мячик очень четко контролируется, его можно направлять куда надо. В отличие от оригинального Arcanoid'а, где задачи сводились к тривиальному выживанию, здесь игроку придется всерьез напрягаться, чтобы нанести–таки тот самый, единственно верный удар и забросить мячик в, казалось бы, недостижимую точку. Так держать, французы! Ждем продолжений!

Popcorn

ЖАНР | Арканоид

Разработчик	Lacral Software
Издатель	Распространяется разработчиками бесплатно

Суть
Далекий потомок великого Pong'a, венчающий жанр современных арканоидов.

Дата выхода
1988 год

Системные требования

Процессор	8086
ОС	MS–DOS
ОЗУ	512 Кбайт
Видеорежимы	CGA
Звук	PC Speaker
Контроллеры	клавиатура, аналоговый джойстик

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,8
Звук	4,3
Музыка	N/A
Сюжет	5
Управление	4,6
Интересность	**4,6**

Old12b.p65 91 12.11.2000, 19:52

Проделки Фикса



Аватар то, Аватар се. Всем нравится этот святоша. А сам, вы бы только видели, тащит у своих почитателей последние носки, кухонные ножи и столовое серебро! Его дружки молчат. Видно, в доле. Никто не поверит правде, особенно из уст единственного существа, которое может выложить все как есть.

Начните чтение с этой заметки!

Вечный мрак. Бесконечные коридоры. Глубоко. А из темноты — красные глаза монстров. Мимолетный отблеск стали в шальном языке пламени факела. Внезапно уходящий из-под ног пол, обреченное падение еще ниже — туда, где лабиринты и монстры еще ужаснее. Три удара, 24 руны, формирующие заклинания, и ваш, надеюсь, отлично подвешенный язык. А терпение у вас железное? Купите запасное и с гарантией. Looking Glass настроена предельно серьезно.

Александр ВЕРШИНИН

Еще бы, кто поверит Guardian'у? Голос громовой, физиономия несимпатичная, много вредных привычек. Ну не умеет он разговаривать вежливо, без агрессии. Манерам не обучен! А между тем, парень одаренный. Первоклассный маг, отличный стратег, ветеран подковерной борьбы. Кто еще смог бы так здорово ввести Fellowship в жизнь Британнии? А кто способен повторить трюк с заключением целого замка со всей правящей верхушкой королевства и Аватаром в придачу в гигантский blackrock-кристалл? Конструкция, между прочим, полностью нулифицирует магию. Родители, так сказать, на даче. Guardian может повеселиться, устроить вечеринку в освободившемся королевстве.

Под колпаком Тем временем внутри кристалла воцарилась истерика. Возглавляемая Лордом Британом знать бросается в ноги Аватару, умоляя его в очередной раз усмирить пакостника Guardian'а. На этот раз в одиночку, то есть от первого лица. Мол, все страдают клаустрофобией и пойти с ним не могут — хотя очень хотели бы — все как один. Ведь путь к свободе лежит через Лабиринт Миров — восемь контролируемых Guardian'ом измерений.



Ultima Underworld II, произведение искусства от молодой бостонской команды Looking Glass, не посрамило гордое имя "Ультимы". Пусть это внешний проект, вид, управление, стиль и манера игры абсолютно иные. Главное — мир все тот же. Глобальный. Из-за ограничений графического engine разработчикам не удалось разрешить столь же фривольное обращение с бытовыми предметами, как в "классических" образцах серии. Зато диалоги миновали уровень премии "Хьюго" и теперь полным ходом направляются к Нобелевке по литературе. Лишь бы Маркес со своими сказками опять не спутал карты.

Взаимность Парочка Avatar — Guardian обречена на вечный пат. Один думает, что набрал очки, посадив всех под замок, другой возвращает любезность, спровоцировав беспорядки и вольнодумство во владениях первого. Миры действительно удались, все восемь. В каждом свой климат, своя идеология, свои правила игры. Аватару приходится забывать прежние подходы к проблемам и искать новые. В одном измерении он может добиться прогресса привычной героикой, тогда как в другом ему необходимо стать гладиатором и просто убивать ни в чем неповинных людей. Интересное испытание для его восьми заповедей!

Так кто кого воспитывает? Управляете ли героем именно вы? Или поведение диктуется установленными Guardian'ом правилами? Или Avatar с Guardian'ом учат вас жизни сообща? Жизни или выживанию? Доверию разуму или инстинктам? Любую проблему в UW2 можно попробовать рассмотреть с разных точек зрения: как с острия меча, так и с кончика языка. Возможных решений много, но готов ли к ним ваш герой и вы сами? Looking Glass создала нечто большее, чем РПГ. Это тест на ролевую профпригодность.

Демоны в ужасе отмахиваются от маленького, но активного Аватара: "Поди, поди прочь, смертный!".



Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds

ЖАНР | РПГ

Разработчик	Looking Glass
Издатель	Origin

Суть
Утвердившись в правильности взятого в Ultima Underworld I: The Stygian Abyss курса, Looking Glass сделала настоящий dungeon crawl в четко узнаваемых традициях серии "Ультима". Этот гранит можно грызть годами.

Дата выхода
1993 год

Системные требования

Процессор	80386
ОС	DOS 3.3+
ОЗУ	2 Мбайта
Видеорежимы	VGA
Звук	Adlib, Sound Blaster, Roland MT-32, SB Pro
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	высокая
Графика	4,8
Звук	4
Музыка	4,1
Сюжет	4,5
Управление	2,9
Интересность	**4,7**

Old12b.p65 92 12.11.2000, 19:53

Гибельный автопробег

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Компания Dynamix, в прошлом отметившаяся лишь космической оперой Skyfox, размазанной нашим изданием по шоссе, нынче развила просто небывалую активность. В начале года она самостоятельно издала A–10 Tank Killer, а сейчас выстреливает обойму из Ghostbusters 2, Mechwarrior и Deathtrack усилиями всемогущей корпорации Activision.

Начните чтение с этой заметки!

Представьте себе гоночный симулятор с возможностями танкового. Провалиться с такой игрой проще простого — попробуйте как–нибудь соорудить ее в собственном гараже, убедитесь. Но Dynamix удалось достигнуть удивительного равновесия. В Deathtrack нельзя выделить ни гоночную, ни боевую часть, они составляют одно неразрывное, прекрасное целое.

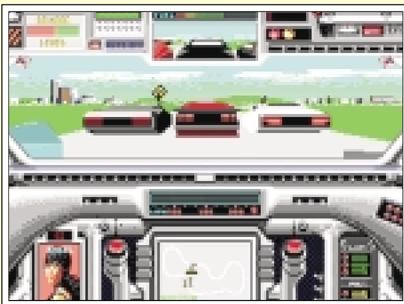
Фраг СИБИРСКИЙ

Из этой троицы Mechwarrior уже канонизирован на соседних страничках и живьем вознесен на небеса. Честное слово, с причудливой колесной игрой Deathtrack мне хочется поступить точно так же. Это, конечно, автосимулятор, а значит, конкуренция у него серьезнее, чем у зарисовки из жизни шагающих роботов.

На дорогах The Duel: Test Drive 2 выясняют отношения "Феррари" и "Порше", Distinctive Software упорно продолжает свою достоверную серию. В легком весе готова к бою игра Stunt Track Racer, творение гениальной Microplay, открывшее перед нами целый новый мир гоночной аркады. Втиснуться между огнями аркадности и реализма было не так–то просто...

Шоссе вне закона

Насколько мне известно, Deathtrack — единственная в своем роде игра. Возможно, когда–нибудь мы и увидим стройные ряды автомобильных симуляторов, на деле воплощающих то, о чем обитатели Test Drive могут только мечтать, позволяющих изуродовать машину соперника, расстрелять, растерзать, сбросить ее с трассы. Но пока лишь Deathtrack рассказывает всю правду о войне на дорогах.



Общая идея, несомненно, была инспирирована похождениями Безумного Макса, под знаком которого заканчивается это десятилетие. Гладиаторские бои на автострадах жестокого будущего — шипы на бампере, пулемет на капоте, ракетная установка на крыше, законченный маньяк в непривычной роли водителя. Цель — крушить оппонентов, проскочить трассу, заграбастать призовой фонд, купить новый бампер, пулемет и ракетную установку, чтобы снова крушить. Иногда темные личности предлагают сомнительные сделки и размещают заказы на чьи–то забубенные головы. Вот вам, собственно, и ролевая подсветка.

За каждым городом — еще один, за уничтоженной машиной — десятки новых, за выигранной трассой — чемпионат. Вот и все, просто и захватывающе.

На пути к смерти

Замысел красив, но главное — реализация. В Dynamix сотворили удивительно цельную и сбалансированную игру. Стандартное векторное исполнение дорог и машин Deathtrack приятно оттеняют оцифрованные в шестнадцати цветах изображения безумных водителей и городов. Искусство вождения транспортного средства не лезет на первый план, не содержит помех к использованию богатейшего арсенала.

Как и в Mechwarrior, боевая модель практически идеальна. С первых секунд мы включаемся в побоище — на старте нещадно толкаемся шипастым бампером, следом пускаем в ход пулеметы, но впереди идущие не остаются в долгу и щедро рассыпают на дороге сонмы проволочных ежей. На максимальных скоростях в цене самонаводящиеся ракеты — самое время проявить зачатки водительских умений, потому как захватить цель удается лишь при постоянном и близком следовании. Постоянная адреналиновая угроза ракеты в задний бампер лишает гонку привычной для автосимуляторов рассудочности, счет идет не на километры до финиша, а на секунды существования.

◀ Дизайн полигональных автомобилей не идет в сравнение с футуристическим решением кабины, но все же модели вполне узнаваемы. Вон катит "Хеллкэт", вон "Самурай", вон там "Крэшер", а сбоку — "Питбуль".

Времени на раздумья нет, в Deathtrack правят инстинкты. Гладиаторское дело идет плавно, гладко, и даже самыми экзотическими средствами крушить врагов так же естественно и просто, как дышать. По сравнению с абсолютным дорожным восторгом перестройка машины, заказные убийства и торговля боеприпасами не стоят ничего. В этом главный секрет Deathtrack.

Deathtrack

ЖАНР | Боевой автосимулятор

Разработчик	Dynamix
Издатель	Activision

Суть
Дорожные бои без правил. Такого вы еще не видели!

Дата выхода
1989 год

Системные требования

Процессор	8086
ОС	DOS 3.0+
ОЗУ	640 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA, Hercules, Tandy/PCjr
Звук	PC Speaker, Adlib, Roland MT–32
Контроллеры	аналоговый джойстик, клавиатура

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,6
Звук	4
Музыка	3,8
Сюжет	4,8
Управление	5
Интересность	**4,8**

Ловля блох

Человечество совершило за свою историю множество крупных ошибок, но всего три — фатальные. Во-первых, Европе не следовало так остро реагировать на убийство эрцгерцога Фердинанда. Потом, конечно, зря спалили Орлеанскую Деву. Наконец, ни в коем случае не нужно было выпускать в свет Dune II.

Начните чтение с этой заметки!

Westwood поступила с нашим, джентльмены, жанром не по-товарищески. Одной ногой он по-прежнему остался на твердой и привычной ему земле, где нужно собирать ресурсы, возводить базы и организованно натравливать подчиненных на вражеские поселения, а другой уже стоит в могиле неудобоваримого action, где победителем является тот, кто быстрее сможет ткнуть оппоненту курсором промеж глаз. Впрочем, у Westwood, с таким пугающим радикализмом переломившей о колено наш консервативный жанр, очевидно, большое будущее — фортуна и девицы любят сорвиголов.

Андрей ОМ

Для начала (для затравки!): Westwood Studios сочинила House Ordos, третью противоборствующую фамилию, о которой недалекий Фрэнк Герберт (Frank Herbert) даже не подозревал. Atreides и Harkonnen теперь могут соображать на троих, а все люди доброй воли пребывают в состоянии, которое профессиональные боксеры называют "грогги". Это, знаете ли, как если бы корректор издательства "Художественная литература" добавил от себя в "Преступление и наказание" пару скабрезных анекдотов и нескольких новых персонажей, один из которых, по прозвищу Джейсон Форис, собственно, и порешил бы гражданку Прозорову бензопилой, а потом застрелился.

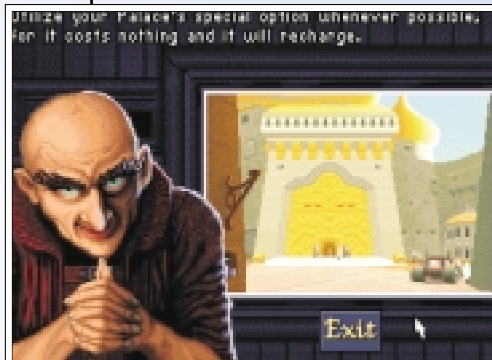
Ликтрический стул

Продолжим наш ассоциативный ряд в том же куртуазном духе. Вам бы понравилось, если бы ваша кошка вдруг превратилась, скажем, в скунса? Так вот, Westwood учинила с нашим благородным жанром куда менее удобопроизносимую пертурбацию. Признайтесь — слова "стратегия" и "думать" где-то глубоко в вашем подсознании являются синонимами, правда?.. Так вот, попробуйте грамотно спланировать атаку, одновременно отпинывая стада назойливых сардукаров (прущие, впрочем, всегда по одним и тем же протоптанным тропинкам), следя за поползновениями червей сожрать наши неповоротливые комбайны (*человеческ.* harvesters), отвозя покоцанную технику в ремонтные сооружения и, скрестив пальцы, ожидая, какую часть базы сейчас разнесет случайная вражеская ракета. Реальное время в стратегической игре, господа, это как если бы ваш противник на дуэли отшвырнул бы катану, скинул бы самурайский доспех и, оставшись в нечистом нижнем белье, ринулся на вас с ломом.

Очень сильно путается под ногами интерфейс, в корне пресекая все наши попытки не создавать толпы войск, натравливая их на супротивника, а поступать чуть тоньше. Последовательность такова (следите за руками): выбираем подчиненного — выбираем действие — указываем цель. Повторяем до кровавых мальчиков в глазах. Учтя при этом, что юниты в основном не стоят чинно на месте в ожидании приказов хозяина, а спорадически суетятся, мы получим не стратегическую игру, а симулякр охоты с тапочкою наперевес на стаю пугливых кухонных тараканов. Одну отраду, впрочем, нельзя не отметить: совершая невообразимые пассы мышью и почти гарантированно вывихнув плечевой сустав, вам удастся давить пехоту противника неповоротливым харвестером (можно, я его так?).



Не одного килограмма нервных клеток может стоить понимание того, что, прежде чем строить что-то на песке, необходимо подложить вниз бетонную плиту.



Несмотря на внешность владельца средней руки шашлычной в городе Туапсе, ментат выдает весьма дельные советы.

Облученное смертельной дозой реального времени, мутации подверглось и строительство: впрочем, положа руку на, следует отметить, что на этот раз девелоперы выудили из кучи известно чего хоть и не алмаз, но весьма красивую стекляшку. Мы вдруг осознаем, что грамотная планировка базы способна принести если не победу, то хотя бы некоторую передышку, которая в описываемых обстоятельствах получается весьма кстати.

Таким образом, в мышином коврике за день протирается сквозная дыра, сама мышь стачивается вдвое, а бицепс обретает совершенно чугуниевую консистенцию. Приказы на паузе отдавать нельзя. В результате, после вечера игры мы выползаем из-за стола с тем незабываемым ощущением адской усталости и свинцовой тяже-

сти в голове и конечностях, которое хорошо знакомо грузчикам, бурлакам-на-волге и штатным сотрудникам урановых рудников.

Пильсинные корки

Национальные особенности рас, недурно известные нам по приличным 4X-стратегиям, тоже не слишком хорошо себя чувствуют в вульгарном реальном времени. Выглядят они неряшливыми прыщеватыми бурсаками, словно бы вломившимися без стука на светский раут из какой-нибудь особо оголтелой и тупой "стрелялки": так, дом Atreides может похвастаться ультразвуковым танком весьма гнусной наружности, у Ordos есть Saboteur, который взрывает здания, а у краснопузых Harkonnen водится Страшный Devastator. Честное слово, детсад. Жаль, дурновкусия Westwood не хватило на power-up'ы, — а что, представляете, какие небывалые просторы для тактической мысли открылись бы при подобном раскладе! Процесс превращения жанра в шапито и балаган, впрочем, только начинается — Westwood уверяет, что в скорейшем будущем намерена обратиться к некоей технологии multiplayer, которая якобы позволит играть сразу нескольким стратегам. Это, простите, как? Дополнительный порт под вторую мышь? Split-screen?.. Впрочем, один вариант широко используется уже сейчас: это когда вы играете, а ваш приятель в это время заглядывает через плечо, громко ругается матом и проливает на клавиатуру обезжиренный кефир. С периодичностью в полчаса ролями полагается меняться.

Высокооктановый пинзин

Как бы нам, братие, не грезилось, что мир остался юным, а стратегической игрой смеет называться только та, которая может по первому требованию предъявить кнопку "конец хода", технологии не думают стоять на месте. Урожайный, скажем прямо, получился сезон: опоганены священные жанры arcade/action (Wolfenstein 3D — вы видели когда-нибудь большее убожество? Надеюсь, коллега ПэЖэ врезал ей по первое число) и adventure (Alone in the Dark... Друзья, у меня просто нет слов), заставляя нас всерьез подумывать о том, чтобы податься в луддиты и пойти жечь огнем богопротивные самобеглые коляски.

Реальное время в стратегической игре, господа, это как если бы ваш противник на дуэли отшвырнул бы катану, скинул бы самурайский доспех и, оставшись в нечистом нижнем белье, ринулся на вас с ломом.

...Между делом нас поучают колоритные ментаты Домов, обладающие внешностью опереточных мефистофелей, метровыми бровями и интонациями наперсточников, обитающих близ Трех Вокзалов. Так вот, их губы двигаются синхронно с речью — обладатели столь преступной и в чем-то даже подозрительной роскоши, как звуковые карты долго ходят под впечатлением и общаются с безлошадными товарищами посредством многозначительных восхищенных жестов и звукоподражательных слов. Этим же узурпаторам доступна такая сверхэффектная штука, как оповещение голосом о вражьих атаках и иных катаклизмах. Приятный голос любезно сообщает, что, мол, наших бьют и всем сильно бояться имеет смысл. Кроме того, войска активно откликаются голосом на наши ЦУ — жизнь на поле брани просто-таки бьет гаечным ключом, а нам остается только надеяться, что подобный праздник почтит приличные игры своим присутствием еще в этом веке.

Опять же, после просмотра интро становится понятно, почему Westwood положила в коробку аж 4 (прописью и по слогам: че-ты-ре) трехдюймовые дискеты — нижняя челюсть пробивает на своем пути сколь угодно твердую поверхность и пребольно отдавливает пальцы на ногах.

Здесь, кстати, хотелось бы заметить вот что. Раз уж пошла такая мода, раз уж играть нам теперь вместо потурновых стратегий в подобные конфетные фантики, то давайте хотя бы надеяться, что Westwood или ее эпигоны впредь подсластят нам пошлейшее реальное время хотя бы анимационными вставками после каждой миссии — по крайней мере им будет чем занять эти дурацкие компакт-диски, один из которых может вместить все игры, созданные за последние лет десять, и еще останется место для авторизованных биографий всех разработчиков с поясными фотопортретами их любимых домашних животных.

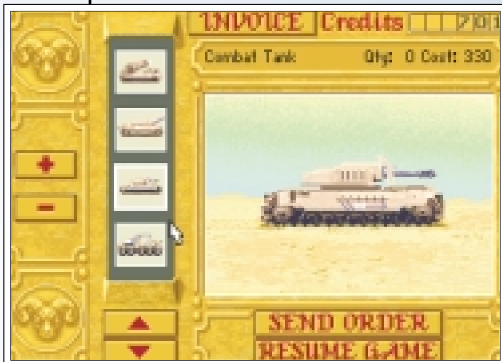
Мнения об игре

"Теперь мы фокусируемся не только на массакре — серьезной головной болью становится планировка базы и последовательность возведения объектов. Кто бы мог подумать, что быть зажатым в углу карты такое существенное стратегическое преимущество! Потом, сама система строительства — она похожа на прошлогоднюю Civilization, но куда веселее: сооружения открывают доступ ко все новым возможностям", — пишутъ на сайте PC.IGN.COM.



▲ Нормальное рабочее разрешение — 320x200. В пижонском 640x480 отчаянно тормозит совершенно любая конфигурация вплоть до возмутительно роскошного 286DX.

▼ Очевидно, Харконненам, как и Саддаму Хуссейну, военную технику поставляет наш бывший Совсоюз.



Dune II: The Building of a Dynasty

ЖАНР | Стратегия... гм... в реальном времени

Разработчик	Westwood
Издатель	Virgin Interactive

Суть
Кошмарный сон размеренных 4X-стратегий. Юниты разбегаются из-под курсора. Гигантская кольчатая нечисть жрет тяжелую сельхозтехнику. Приятный голос периодически оповещает о начале апокалипсиса.

Дата выхода
1992 год

Системные требования

Процессор	80286
ОС	DOS 3.3+
ОЗУ	640 Кбайт
Видеорежимы	VGA
Звук	PC Speaker, Sound Blaster
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,7
Звук	5
Музыка	3,8
Сюжет	4,7
Управление	2,1
Интересность	**3,5**

Морские волки



Вы читали “Das Boot”? В 1973 году Лотар Гюнтер Баххейм (Lothar–Gunther Buchheim) опубликовал воспоминания о своем походе на немецкой подводной лодке во время Второй мировой. В 1981–м Вольфганг Питерсен (Wolfgang Petersen) снял по книге четырехчасовую киноэпопею. Спрашивается: как можно не поиграть, прочитав и посмотрев?

Начните чтение с этой заметки!

Wolfpack удалось ухватить самую суть. Субмарина — мощное, но слепое, уязвимое и зачастую беззащитное оружие. Чтобы выжить, лодке нужен Капитан. Его мозг, интуиция, его гений. Это обыкновенное волшебство!
Игра разрешает участвовать в бою в роли капитана эсминца или даже управляющего транспортом, потенциальной жертвой. Роль надводного охотника может показаться заманчивой, но настоящие герои все–таки идут в подводники. Если не понимаете почему, ознакомьтесь с литературой и киноматериалами — а затем снова садитесь за Wolfpack.

Александр ВЕРШИНИН

Свеженький проект Wolfpack от NovaLogic — это лучший симулятор подводной лодки со времен GATO (1983) и Silent Service (1985). В отличие от своих предшественников, Wolfpack еще и идеологически правильный симулятор. Ведь никто, кроме самих американцев не слышал об успехах штатовских подводников. А вот о терроризировавших Атлантику U–Boat знают все. Немецкий подводный флот был действительно лучшим в мире, хотите вы в это верить или нет.

Старик и море

Немецкие подводники любили своих капитанов и нежно величали их то “стариками”, то “кальюнами”, (уменьшительное от “капитан–лейтенант”). Первое прозвище не менее актуально. Редкий кальюн доживал до тридцати лет. После нескольких походов капитаны возвращались абсолютно седыми, с оставленными где–то на дне Атлантики нервами. Не удивительно — учитывая груз ответственности и подавляющее превосходство в маневренности и огневой мощи надводных судов.

Wolfpack делает вас полноценным Старым Кальюном. Без скидок или купюр. Вы — бортовой компьютер, мозг огромного подводного организма. С помощью технологичного интерфейса манипуляции с курсом, скоростью и глубиной становятся столь же простыми и четкими, как отданная голосом команда. Так должно быть, ведь вы — мозжечок подлодки, отвечающий за координацию ее движения.

Вы — глаза своей лодки. Кроме вас никто не видит тех транспортов на горизонте. Никто не заметит и подошедшего с тыла эсминца. Потому что вы — воплощение инстинкта самосохранения корабля. Как уходить от глубинных бомб, как оторваться от сонаров противника — это умеет только Старик. Вслепую, решая сложнейшие уравнения со многими неизвестными, руководствуясь лишь рапортами акустика и уповая на всех святых. Вы — бог своего корабля.

Экстренное погружение

Осторожная капель, слышная по всему судну, означает, что сонар эсминца засек субмарину. Успеем всплыть и атаковать или уйдем на глубину, отсидимся? Щелчки вдруг стихают. На перископную! Вот лодка уже у поверхности, капитан поднимает перископ... и с изменившимся лицом орет: “Экстренное погружение, команда в носовой!”. Учитывая малую величину подводного корабля, даже небольшое смещение массы (нескольких моряков) изменяло плавучесть. Лодка камнем уходит вниз, а вокруг ревут взрывы глубинных бомб.

Поодаль другой перископ внимательно наблюдает за маневрами противолодочных кораблей. Wolfpack означает “волчья стая”: немецкие субмарины охотились сообща, вцепляясь в жертву–конвой всеми лодками–клыками. Игра, разумеется, отражает этот факт и разрешает перескакивать из одной рубки в другую. Uber alles, всем миром!

Приятно издалека наблюдать за работой собственных коллег. Одно плохо — стопроцентная видимость может привлечь нежелательное внимание.





Wolfpack

ЖАНР | Симулятор подводной лодки

Разработчик	NovaLogic
Издатель	Broderbund

Суть
Один из лучших симуляторов подводной лодки образца Второй мировой. И самый красивый — это уж точно!

Дата выхода
1990 год

Системные требования

Процессор	8088
ОС	DOS 1.0+
ОЗУ	512 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA, Tandy, MCGA, VGA
Звук	PC Speaker, Adlib, Sound Blaster, Roland MT–32, SB Pro
Контроллеры	клавиатура, мышь, джойстик

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,2
Звук	3
Музыка	3
Сюжет	4,5
Управление	4,4
Интересность	4,5

Old12b.p65 96 12.11.2000, 19:56

Думай!

Признаться, клонов блистательного Boulder Dash я повидал немало. Необъяснимая человеческая страсть толкать камни и собирать алмазы с радостью удовлетворялась добросовестными и не очень разработчиками, а игры появлялись как грибы после теплого дождика.

Начните чтение с этой заметки!

Старина Boulder Dash еще никогда не выглядел так свежо и стильно. Авторам Supaplex удалось избежать типичной ошибки "клонмейкеров" и создать игру, которая отличается от своего прародителя как визуально, так и по смыслу. Если BD был рассчитан на приятное, расслабляющее времяпрепровождение и ленивое подбирание упавших алмазов, то Supaplex, напротив, целиком и полностью состоит из размышлений о следующем шаге. Недаром рабочим названием этой игры на Amiga было побуждающее "Think!".

Михаил СУДАКОВ

Вместо алмазов коллекционировались мешки с золотом или яблоки, главный герой становился ящерицей или шахтером, но смысл всегда оставался прежним, наиболее точно определяясь тремя словами: толкай, собирай, избегай. Впрочем, стилистически и визуально потомки Boulder Dash походили на сиамских близнецов еще больше, чем по своей сути.

Концепт Поэтому Supaplex, впервые попав на компьютер вашего покорного слуги, не вызвал ничего, кроме легкого культурного шока. Pacman, рыскающий среди дискет и микросхем, поедающий атомы и убегающий от ножниц? Мой бог, это больше похоже на кошмарный сон, чем на компьютерную игру, гордую обладательницу звания "...надцатый клон BD"! Главное меню пестрело диодами и проводящими дорожками, а его пункты подозрительно смахивали на микросхемы.

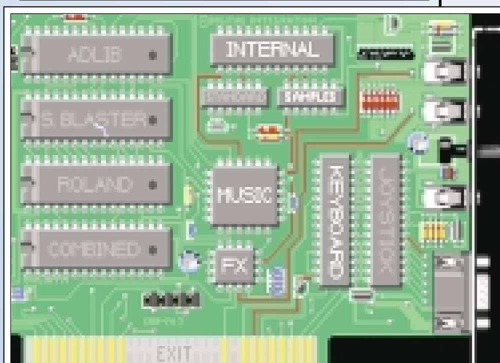


Действительность оказалась еще ужаснее. Помимо чертовски притягательного внешнего вида (а где еще вам встретятся ТАКИЕ камни?) Supaplex мог похвастаться отлично спроектированными разнообразными уровнями, общее количество которых, по приблизительным подсчетам, достигало 111-ти. Начав играть, я смог остановить себя и сказать: "Хватит!" лишь на 25-м уровне, — за окном уже светало, глаза нещадно слезились, а на лице играла безмятежная пэкмановская ухмылка. Я осознал, что уровней впереди — три раза по столько же, и обессилено уронил голову на истершуюся клавиатуру.

Через тернии Вперед, вверх, схватили алмаз, уронили камень прямо на голову монстра... Вам ведь отлично знаком процесс любого Boulder Dash-клона. Supaplex не отступает от этого правила ни на йоту, иногда, впрочем, предлагая крайне оригинальные развлечения: как насчет маленькой прогулки по лабиринту без единого "атома" и почти без ножниц? А уровни, требующие, кроме шуток, размышлять над каждым следующим движением по несколько секунд, иначе — смерть, завал или потерянный атом?

Казалось, из этой идеи уже не выжать ничего. Но стоило нашпиговать игру стильной графикой и легким, ироничным стебом, приличным звуком и высокой сложностью прохождения, заставляющей напрягать, а не расслаблять мозги, и сомнения улетучились без следа. 111 уровней — это не шутка. Чтобы их одолеть, потребуется не один день, полный мучительных размышлений: "А теперь куда? Вниз или налево? Если вниз, то может придавить, а налево — закрою себе путь..."

Как все-таки здорово, что люди не разучились делать хорошие клоны.



Вот такое у нас меню. Ну-ка, на что это похоже?

Довольно спокойный уровень. Особенно когда играет компьютер.



Supaplex

ЖАНР | Динамическая головоломка

Разработчик	Digital Integration
Издатель	Dream Factory

Суть
Boulder Dash на компьютерно-хардверный лад. Азартно до одури.

Дата выхода
1991 год

Системные требования

Процессор	8086+
ОС	MS-DOS
ОЗУ	640 Кбайт
Видеорежимы	VGA
Звук	PC Speaker, Adlib, Roland, Sound Blaster
Контроллеры	клавиатура, джойстик

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,3
Звук	4,1
Музыка	3,5
Сюжет	4
Управление	4,6
Интересность	**4,3**

Другая сторона



Как мало мы в сущности знаем о европейских разработчиках! В загадочной тиши за своеобразным железным занавесом они, может статься, пестуют гениальные творения в то самое время, как мы дружно следим за подвигами их заокеанских собратьев. Вряд ли англоязычной аудитории что–то скажет имя компании Delphine Software. Но настоящее искусство найдет дорогу через государственные границы...

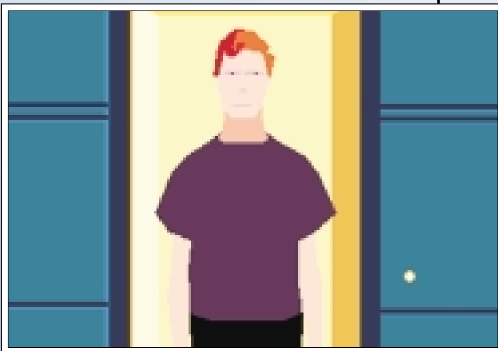
Начните чтение с этой заметки!

Игра на все времена, Out of this World больше, чем аркада, больше, чем даже "аркадная адвенчура", больше, чем просто причудливый гибрид. Она будет смотреться на "пять с плюсом" и через десять, и через сто лет, если тогда еще будут живы компьютерные игры. А у Delphine Software наверняка будут другие удачные проекты — в этой компании очень хорошо знают свое ремесло. Но ни один из них никогда и рядом не встанет с Out of this World, потому что вечную игру можно сделать лишь случайно (так же, как Лестер попал в другой мир, ненароком) и только один раз.

Маша АРИМАНОВА

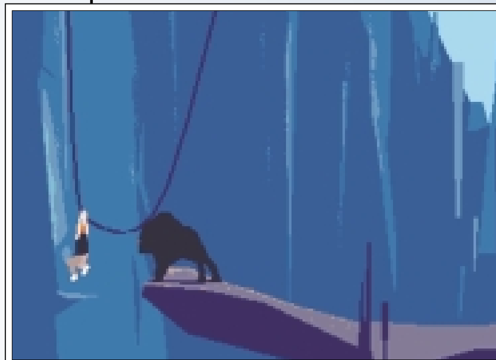
Всем известен подвиг некоего Фредерика Рейналя (Frederick Raynal), контрабандой вынесшего к людям великую игру Popcorn, — исключение, подтверждающее правило. Будучи крупным и уважаемым производителем кондиционных графических квестов у себя во Франции, Delphine Software только сейчас выходит на интернациональный уровень. Out of this World ранее возникла в Европе и Австралии под менее поэтичным названием Another World и, что особенно примечательно, имеет мало общего с графическими квестами.

Поверите ли, но создатели классического детектива об убийстве на яхте Croisiere pour un Cadavre, квеста из жизни промышленных шпионов Operation Stealth и Les Voyagers du Temps, замечательной адвенчуры о мойщике окон, путешествующем во времени, вторгаются со своим уставом в грозную и неприступную твердыню платформенных аркад. Причем OotW — платформер в самой древней, первичной, классической своей разновидности. Сегодня эти оледеневшие нагромождения статичных экранов очевидно отступили в тень под напором бойких и ярких скроллеров с параллаксовыми красотами. Кто из отведавших запретное яблочко игровых автоматов вспомнит сейчас заветы Prince of Persia, на могиле которого покоится надгробный камень весом в два долгих года!



За неказистой физиономией доктора физических наук Лестера скрывается настоящий диверсионный талант. Внимание! Этот человек в совершенстве владеет приемами защиты и нападения, особо опасен при задержании.

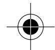
Высокое окно Но игровая часть OotW — это вовсе не джентльменский набор усеянных препятствиями картинок. Здесь нет схематичности и надуманности экранов Prince of Persia, отсутствует жадное стремление извлечь из одной локации максимальное число прыжков, драк, цирковых трюков. При выверенности действия, резкости исполнения в каждой сцене OotW сквозит какая–то легкая затуманенная отстраненность, почти наркотическое отчуждение. Такие существа, такие скалы, такое небо и чужой город не могут, не должны существовать на экране. Как будто приоткрылось окошко, и мы смотрим через него в другой, неведомый мир, в котором многое дозволено и все возможно, мир, который живет по иным законам, разительно отличным от привычных нам.



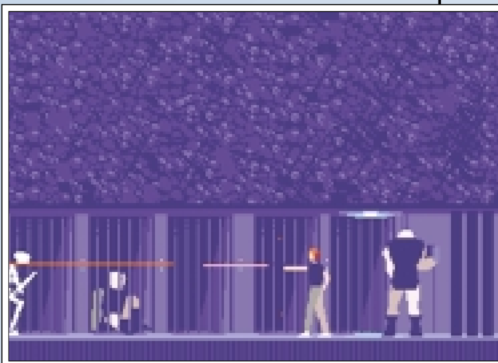
Поединок с красноглазым зверем — первое серьезное испытание. Чудеса ловкости не потребуются — лишь минимум сообразительности.

После OotW никто не осмелится сказать плохого слова о векторной графике. Если с ее помощью Delphine Software смогли достичь такого результата, то я готова любить вектор, пусть даже веки персонажа и напоминают самолетные закрылки. Помимо игровой площадки в OotW есть кинематографическая, зрелищная часть, и по пути заставок и вставных роликов ее создатели ушли в прекрасную голливудскую даль. Когда–нибудь их обязательно будут демонстрировать на большом экране, а люди в зале будут рыдать при виде глаз Лестера, его расширяющихся зрачков.

Кадры с молнией, бьющей в лабораторию, капельками яда на жале туземной гусеницы, пивной банкой, которую открывает профессор, просто не с чем сравнивать. Если есть на планете справедливость, то их не забудут; словно мельтешение привычных нам мультяшек, эти удивительно составленные композиции войдут в историю,

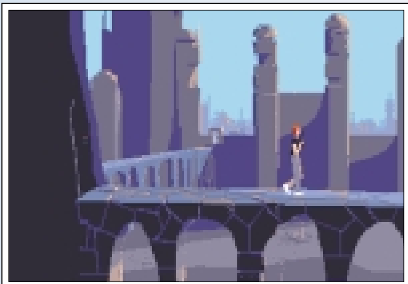





Местные бластеры поджаривают мишени, оставляя рассыпающиеся скелетики. Очевидно, в основе лежит что-то микроволновое.

Убедительный нечеловеческий город. Delphine Software присуща какая-то потусторонняя уверенность в мельчайших подробностях, деталях обстановки.



останутся навсегда. За далекими красотами Out of this World — огромная работа и огромный талант, неоценимая тяга к совершенству.

Изобретение Лестера

Молниеносное путешествие одаренного физика в другое измерение способно привлечь внимание, а это все, что требуется Delphine Software, чтобы заполучить вашу душу. С каждой секундой авторы все дальше уводят ее в сумрачную, жутковатую заводь фантазии, по сравнению с которой неукротимая планета Гаррисона пляжный курорт.

Цифровая музыка, звучащая даже через всегдашний PC Speaker, написана, очевидно, инопланетянами, а сопровождение пронзительно необычно. Сам Лестер не обронит ни единого словечка, но есть ведь еще и журчание высоких туземцев, и омерзительные звуки неразумных тварей. Впрочем, первое чудовище — склизкое нечто, обитающее на дне бассейна, где тонет агрегат, ненароком зашвырнувший профессора по ту сторону реальности, — атакует совершенно беззвучно. Здесь все время что–то или кто–то атакует, это основная черта OotW, и надо плыть, бежать, бить ногами, прыгать и раскачиваться на лиане, чтобы благополучно ускользнуть от щупальцев, увернуться от падающих камней, размазать ядовитых гусениц и спастись от смертоносной грациозной черной пантеры.

Но дикая природа не самая большая опасность. Агрессивная, не знающая пощады, непонятная и оттого еще более страшная цивилизация аборигенов уже готовит вам "теплый" прием. В подземном городе Лестер, проявив таланты Гудини, обязан раскачать подвешенную к потолку стальную клетку и обрушить ее на голову охранника, нырнуть в вентиляционный люк и перекатываться по шахтам, продуваемым раскаленным паром, разрушить дамбу и мчаться от накатывающей водной стены. Надо мыслить позитивно и, ежели схватят за горло, быть готовым вмазать ногой по причинному месту. Мир вокруг настолько продуман, что назначение местных устройств становится интуитивно понятно, через некоторое время осваиваешься совершенно и уже без малейшего беспокойства пользуешься великолепно искрящимися лифтовыми платформами. А затем вновь очень остро ощущаешь себя изгоем на чужой территории, вдруг оказавшись в колпаке туземного танка на середине гладиаторской арены. Скачки сюжета непредсказуемы, как в глубоком, странном сне.

О дружбе и недружбе

На всем своем немалом протяжении OotW сохраняет абсурдность сновидения. Почему–то трудно убедиться в реальности, незыблемости происходящего, удачно катапультировавшись в женские бани сверкающей столицы. Долгожданное окончание аркадных трудов напоминает выздоровление после тяжелого недуга, всплытие из глубин горячечного бреда.

> **Какая-то легкая затуманенная отстраненность, почти наркотическое отчуждение. Такие существа, такие скалы, такое небо и чужой город не могут, не должны существовать на экране.**

Сравнение вдвойне верно, если вспомнить, как сложен, болезнен и долог путь Out of this World. Дуэли на альтернативных пистолетах — настоящее боевое искусство, постигать которое нужно долго и упорно. Честное слово, легче научиться играть в Budokan! Каждый чужеземный патрульный в совершенстве владеет своим оружием, уверенно ставит силовые поля и пользуется сверхмощными энергетическими выбросами, а ведь для преобразования Лестера в хрупкий обугленный скелетик достаточно единственного попадания. Необходимо знать тактические хитрости и уловки в схватке один на один, воевать разносторонне, как самурай, усвоить все возможности простенького на вид бластера, уметь сосредоточиться на самом опасном противнике, когда стреляют со всех сторон.

А еще OotW — повесть о безграничной преданности другу. Это, как мне кажется, немаловажно. Лестер и добрый абориген, его сокамерник, понимают все, не зная языка, без слов. Простая привязанность, возникшая во время совместного побега, набирает силу в бесчисленных стычках, приключениях, перестрелках, чудесных спасениях на грани гибели и приводит к рукопашной схватке, где безымянный туземец дерется за профессорскую жизнь с красноглазым садистом, сломавшим Лестеру позвоночник. Финальная немая сцена трогательна, как не был трогателен ни один финал в истории игр. Наверное, я становлюсь сентиментальной.

Мнения об игре

"Эта игра опередила свое время, перед нами пришелец из будущего! На современных технологиях такой картинки добиться НЕВОЗМОЖНО! А–а–а! Помогите! Скоро они поработят мир!" — звонит в службу спасения Алекс Боунхед (Alex Bonehead), обозреватель сайта Gamer Grand Central (www.ggc.u–net.com).

"Просто изумительная игра! Поначалу я увидел ее на "Амиге" у своего соседа и был потрясен до глубины души, а потом поиграл в Out of this World на мощном 286–м у друга — и был потрясен снова!" — упивается Томер Габель (Tomer Gabel) с сайта MobyGames (www.mobygames.com), копящий денежки на новый ПК .

Out of this World/ Another World

ЖАНР Платформер

Разработчик	Delphine Software
Издатель	Interplay

Суть
Чужеземная аркада потрясающей кинематографичности.

Дата выхода
1991 год

Системные требования

Процессор	80286
ОС	DOS 3.0+
ОЗУ	640 Кбайт
Видеорежимы	EGA, Tandy, VGA
Звук	PC Speaker, Adlib, Pro Audio Spectrum, Roland MT–32, Sound Blaster
Контроллеры	аналоговый джойстик, клавиатура

Рейтинги

Сложность	высокая
Графика	5
Звук	5
Музыка	5
Сюжет	5
Управление	5
Интересность	**5**

Ар-Кваны мертвы



Дедушка, дедушка, не спи! Ты обещал рассказать нам, как ты встретил нашу бабушку и нашел свой замечательный космический корабль! Что, это слишком длинная история (которую мы так никогда и не дождемся)? Тогда расскажи нам еще раз подробности своего первого приключения, когда ты спас Землю и основал Новую Федерацию.

Начните чтение с этой заметки!

Эта удивительная игра родилась в результате эксперимента по скрещиванию стратегии и аркады. Star Control был хорошим проектом, но он ничто по сравнению со своим последователем. Получив одну из самых изумительно изложенных историй в компьютерном мире, неповторимую подборку музыкальных тем и целую вселенную, забитую до отказа звездами, планетами, иными цивилизациями и артефактами, Star Control II: The Ur-Quan Masters обрел бессмертие.

Александр ВЕРШИНИН

Точнее, не "дедушка", а дедушки. Их двое, Пол Рейх Третий (Paul Reiche III) и Фред Форд (Fred Ford), обыкновенные гении. Они стали Лукасами компьютерных игр, создав высокохудожественное творение, по убойной силе не уступающее самим "Звездным войнам". Star Control II — это особый жанр, состоящий лишь из одной игры. Как вам нравится название "Компьютерная космическая сага"? Ах да. Не стоит забывать и о номинации "Лучшая космическая аркада".

Звездные дневники Скара В.

Эту игру сделала музыка. Нет, достойные литературной премии диалоги. Скорее, отличная экшен-мини-игра. Или доступная необъятность космоса. Не забывайте и о менеджменте! А где ресурсы, там дизайн корабля-авианосца и коллекционирование истребителей. Все вместе или все по отдельности? Какая разница. Важен результат: неповторимый шедевр. Star Control II.

Но первой была музыка Дэна Николсона (Dan Nicholson). Статичные картинки и волшебная музыка. Далекие и глухие, как биение сердца, удары, подвывание вьюги. Ветер, скорее всего, космический (хотя не ручаюсь). И скупые, как сводки с фронтов Второй мировой, слова. О великом противостоянии человечества и расы, называющей себя Ар-Кваны (Ur-Quan). Бит приближается. О смелой экспедиции в неизведанный сектор, о чудесной находке, огромном космическом крейсере, построенном по технологии древних. Вступает ритмичный и злой синтезатор. Об ожидании помощи. Громче. Об отчаянии и вновь обретенной надежде. Еще громче! В глазах до сих пор стоит выполненная в стиле Гигера (H.R.Giger, автор концепта "Чужих") картина, изображение линкора, ломаемого гиперпространством пополам. На пути домой, к Земле. Синтезатор и ударные сливаются в одно торжественное, сильное, энергичное и красивое звучание...



Для каждого момента игры были заготовлены отменные, одна другой лучше композиции. Star Control II является единственным компьютерным проектом, которому хочется и должно поставить "5+" в графе "музыка". Сначала вспоминается именно музыкальная тема, потом картинка — и атмосфера SC2 внезапно наваливается, единым порывом отталкивая реальность и погружая в мир фантастики и приключений. (Быстро): "Тамтададам-там-тададам-дааадам", вступительная тема. Сосредоточенно мурлыкаем, напеваем и отбиваем до конца рецензии. Давайте же!

Солнечная система как она есть. Приятно вернуться домой на новеньком сверкающем корабле!

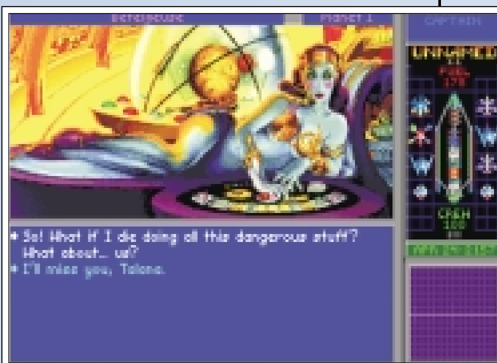


Видите мириады точек? Каждая из них — солнечная система. Добравшись до любой, вы найдете планеты, спутники и (обязательно!) приключения на свою голову.

(Медленно): "Тамм-та-да-дамм-дададааам". Это Ur-Quan'ы, зеленые. Подвешенные к потолку осьминоги с тремя глазами, параноики до мозга костей. Словом, экзотика. Их корабли считаются самыми опасными в известной вселенной, уступая по мощности их черным собратьям KohrAh (медленно, протяжно, низко: "Ту-дууум, та-дааам"). Ар-Кваны опасаются конкуренции настолько, что, обнаружив неизвестную им цивилизацию, немедленно порабощают или истребляют ее. Когда-то они сами пребывали в рабстве и, однажды вырвавшись на свободу, возвращения в прошлое не хотят. Отсюда геноцид.

Вернувшись домой, в Солнечную систему, после двадцати лет отсутствия, вы узнаете, что чело-

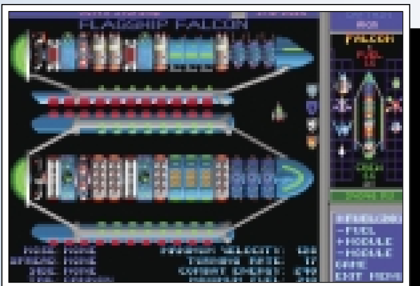
Old12b.p65 100 12.11.2000, 19:58



вечество и его свободолюбивые союзники из числа инопланетян побеждены. Сама Земля надежно упрятана под силовым щитом, лишающим людей возможности покинуть планету. Вы становитесь новой надеждой землян и должны сплотить расы в попытке свергнуть господство зеленых головоногих.

Техника космических переворотов

Начинать следует с ресурсов. Прежде всего приходится заниматься кораблем. Детище давно исчезнувшей расы полубогов Прекурсоров (Precursors) является культовым объектом и самым опасным оружием, доступным человеку. Ваш чудо-линкор буквально создан для апгрейдов. На его исполинском позвоночнике умещается целая плеяда модулей: от дополнительных кают для экипажа и топливных баков до хитроумных силовых генераторов и убийственной силы плазменных орудий. Доведенный до ума, он вполне способен в одиночку растерзать целый флот крейсеров Ur-Quan или Kohr-Ah. Ну а если не хочется царапать обшивку... В гигантских трюмах звездного фрегата с легкостью помещается дюжина истребителей — любой расы, любого размера. Кроме того, корабль Прекурсоров — это единственный способ более или менее безопасно путешествовать по вселенной.



Та самая бабушка. Выбор кажется логичным. Теперь понятно, почему дедушку не остановила идея расового кровосмешения.

Разговаривать с ожившей кухонной посудой можно только в подобном тоне. В конце концов, кто в доме хозяин?

Поначалу Солнечная система кажется огромной. При подходе к планете вид переключается с общего плана системы на планетарный. Становятся видны спутники, естественные и искусственные. Каждый из них можно "пощупать": выйти на орбиту и просканировать на предмет энергетического, биологического или минерального присутствия. Почти на всех планетах можно обнаружить полезные ископаемые. Их принято собирать и тащить домой, дабы получить необходимые для покупок нового оборудования и топлива кредиты. Обнаружение энергетической активности — это обрывок сюжетной линии. Эти сюжетные кусочки щедро разбросаны по вселенной, но найти их случайно, поверьте на слово, совсем не просто. В охоте за ними и заключается суть всей игры.

> **За глубину и элитарный стиль диалогов Star Control II должен быть удостоен литературной или ролевой премии. А лучше и той, и другой.**

Ну а в пути вас ожидают два никогда не надоедающих развлечения. Во-первых, сражения с верными подданными Ур-Кванов. Это просто. Дело техники! Во-вторых, осторожные переговоры с колеблющимися, порабощенными и соблюдающими нейтралитет. Как уже говорилось, за глубину и элитарный стиль диалогов Star Control II должен быть удостоен литературной или ролевой премии. А лучше и той, и другой — редкая РПГ может похвастать столь широким диалоговым деревом и многообразием последствий разговора. К каждой новой расе нужен свой подход: кого-то можно взять нахрапом, кого-то убедить тонкой логикой, кому-то солгать, кому-то польстить, кого-то взять интеллектом, кого-то обаянием. Реплики с обеих сторон остроумны, что крайне важно. Политический диалог превращается в эстетическое удовольствие, равное чтению титулованной научной фантастики. Кстати, и прослушиванию национальных гимнов! Само собой, каждая раса имеет собственную музыкальную тему. Даже две: одну для разговоров, другую для войны. Иначе Star Control II не был бы самим собой!



Военный рок-н-ролл

Звездные войны — это отдельная тема. Авторы SC2 даже предусмотрительно вынесли боевой engine отдельно от самой игры. Они знали, что единожды попробовавший двухмерный вариант космического боя по рецепту Рейха и Форда обязательно захочет вернуться. И не один! В отличие от внутриигровых баталий, отдельная программка Star Control II: Super Melee позволяет друзьям хорошенько отмутузить друг дружку. Причем на любом корабле, виденном в основной игре. Ожесточенные аркадные баталии продолжаются еще долго после окончания сюжетного варианта SC2. Не это ли признак бессмертия для игрового проекта?

Мнения об игре

Усердный обозреватель Томер Габель (Tomer Gabel) с сайта MobyGames (www.mobygames.com) на вопрос: "Что плохого вы можете сказать о Star Control II?" отвечает весьма лаконично: "Чтоооо?! Богохульство! Ребята, бейте этого...".

Частый гость того же сайта, мистер Куталион (Cuthalion) более спокоен: "От начала и до самого конца SC2 ослепляет уникальным качеством выделки. Уникальный экспириенс!" И продолжает: "Что мне не нравится? Элементарно, Ватсон! Нет достойного продолжения".

Star Control II: The Ur-Quan Masters

ЖАНР | Аркада/РПГ

Разработчик	Accolade
Издатель	Accolade

Суть
Вкратце вряд ли получится. Action, adventure, RPG, стратегия, тактический симулятор. Star Control II отрицает жанры, он выше их.

Дата выхода
1992 год

Системные требования

Процессор	80286
ОС	DOS 3.0+
ОЗУ	512 Кбайт
Видеорежимы	VGA
Звук	Adlib, Roland MT-32, Gravis Ultrasound, Sound Blaster, SB Pro, PC Speaker
Контроллеры	клавиатура, мышь, джойстик

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4
Звук	4,2
Музыка	5+
Сюжет	5
Управление	4
Интересность	5

Убей их всех!



Печально, но на ПК почему-то перестали делать скроллеры. Обычных аркадных ползалок типа Jill of the Jungle вполне хватает, а вот вечную классику (что-нибудь низкопоклонно-приставочное, типа R-Type или Gradius, вспоминаете?) на нашей улице можно пересчитать по пальцам.

Начните чтение с этой заметки!

Приятно, елки-палки, когда классический жанр умудряется родить нечто свежее, сочное и в то же время зрелое и сладкое, как хороший персик. Играешь — и чувствуешь, что приобщаешься к чему-то большому и светлому. Xenon 2: Megablast порадовал до глубины души, и не только потому, что красив — есть в нем и другие находки.

Господин ПЭЖЭ

Да, есть старички Buck Rogers Planet De Zoom (или как там ее на самом деле звать?), Zaxxon, Mach 3 и им подобные, но они далеки от классики, ибо изо всех сил пытаются прорваться в третье измерение, и это ошибка. Ошибка, говорю я вам.

3 кило А вот чистые представители великого жанра скроллеров, да еще и качественные, что-то не вспоминаются... Но не будем, не будем тратить журнальную площадь на поиск аналогов, лучше просто взглянем на Xenon 2: Megablast. Для начала — название. Соответствует до последней буквы. Первый Xenon, правда, лично мне не попадался, но, по слухам, гремел на "Амиге". И слово "Megablast" тоже по сути. Достаточно продержаться несколько первых уровней, не слишком часто умирая, и обнаружится, что из нашего кораблика в самых разных направлениях протянулись бласты размером с него самого, сносящие все живое и большую часть мертвого. Уважаю!

Сила есть! Хорошему игроку в скроллеры ума не надо. Ему нужны большие пушки и один нерв, толщиной, как минимум, с карандаш, соединяющий глаза и пальцы правой руки. Да, и еще одна важная деталь (увы, меня природа ей слегка обделила) — это палец на левой руке, способный ударять по пробелу пять-шесть раз в секунду на протяжении пары часов.

Если все в наличии — вперед, к магазину Colin's Bargain Basement, где подарки продаются по довольно честным ценам. Самое сложное — спланировать апгрейды, ведь не всегда предлагают именно то, что нужно. Опять же, почему-то накопленных денег постоянно не хватает на Ту Самую Пушку, ибо этот мир устроен наихудшим из возможных образом.

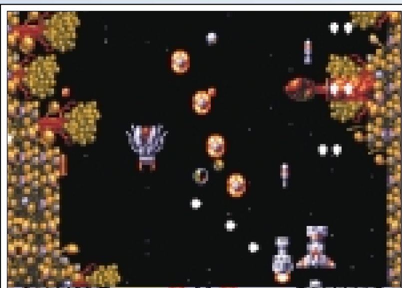
Но, в конце концов, нам и так дали и очень и очень немаленькое послабление: там, где в любом классическом скроллере одно попадание — это одна смерть, и никаких вариантов, здесь все очень весело и безмятежно. Налицо некий "щит" (или "здоровье", как бы там его ни назвали), и от попаданий он убывает, причем постепенно! А в магазине — если удалось до него дотянуть и если очень хочется и есть немного лишних денег — можно купить чуток жизни.

Мы наш, мы новый! А какие боссы красивые, какие движения у всех плавные и хитрые... Как группа монстров вылетает, надевается на мою ракетницу и дохнет, оставляя за собой шарики с деньгами... Нет, словами это не описывается. Лучше пойдите и поиграйте, только не говорите, что слишком сложно.

Впрочем, лично я, пожалуй, слаб. Мне и правда показалось сложновато. И пришлось проблему лечить на корню. Запустил я Sourcer, нашел процедуру обработки клавиатуры и поставил после каждой клавиши вызов обработчика пробела. В итоге у меня появился постоянный autofire, и проходить стало легко и приятно, даже до конца (после недели-другой попыток) удалось добраться. Ну в самом деле, чем я не хакер!

Кстати, а вы знаете такую музыкальную команду, как Bomb The Bass? Как не знать? И правильно, в игре звучит именно ее музыка, и пусть она несколько хрипловата и простовата (это из-за PC Speaker. Интересно, как там с Adlib?), но ради громкого имени группы я могу смело порекомендовать включить-таки ее в главном меню. Настроение гарантирую.

▼ **Ну в самом деле, чем я не мегабластер! Умри, все вокруг!**



Xenon 2: Megablast

ЖАНР | Вертикальный скроллер

Разработчик	Bitmap Brothers
Издатель	The Assembly Line

Суть
Лучший скроллер на сегодня, самый зрелищный, самый... просто самый.

Дата выхода
1990 год

Системные требования

Процессор	8088
ОС	MS-DOS
ОЗУ	512 Кбайт
Видеорежимы	Hercules, CGA, EGA (256 Кбайт), Tandy 16, VGA
Звук	PC Speaker
Контроллеры	клавиатура

Рейтинги

Сложность	высокая
Графика	6
Звук	4,8
Музыка	4,7
Сюжет	4,6
Управление	5
Интересность	**4,8**

Заветы древних



В стародавние времена люди обожали задавать друг другу перцу. Делали это часто, с видимым удовольствием и знанием тонкостей ремесла. Отдельные выдающиеся личности, вроде дедушки Сан Дзу, даже сочиняли на данную тему литературные трактаты. К сожалению, прочие великие генералы ознакомиться с ними не могли: для них это была сущая китайская грамота. Они продолжали крушить черепа так, как умели.

Начните чтение с этой заметки!

Познакомьтесь с дедушкой RTS. Он настоящий неандерталец (хоть и хорош собой), появился еще до того, как старик ПэЖэ отрастил свою окладистую бороду, а величайший стратег современности OMX узнал, что такое велосипед. Если же считаете, что в 1984 году не умели писать грамотный код, попробуйте сыграть в боевые шахматы с дедушкой Сан Дзу. Клавиатура и монитор будут еще долго пахнуть гарью...

Александр ВЕРШИНИН

Зато в нашем цивилизованном мире у человека появилось гораздо больше свободного от мордобоя времени. Некоторые беспокойные умы настолько затосковали, что выучили китайский и смогли прочесть наставления восточного мудреца от войны. Причем настолько прониклись сокровенным знанием, что решили немедленно реинкарнировать его в чем-нибудь доступном для современной молодежи. Так появилась первая в истории персонального компьютера стратегия в реальном времени The Ancient Art of War. И она учит нас плохому.

Правило Огурчика Сытый несытого побьет. Ножкой той самой индейки, которая в него уже не лезет. Древние поучают: существует баланс между количеством и качеством. Поэтому, кроме количественного соотношения войск, в бою имеет значение и степень их усталости, и качество кормежки. Если орава постоянно передвигающихся бегом голодных варваров наткнется на небольшой, состоящий из довольных жизнью рыцарей патруль, поражение сирых и убогих гарантировано. Более того, их смятенное моральное состояние вполне допускает позорное бегство с поля боя.

Правило Буравчика Умение правильно использовать формации и сочетать разные виды войск перетягивает удачу на вашу сторону. Лучники предпочитают стоять как можно дальше, дабы всласть настреляться. Нападая на них, ставьте пехоту на передний край — бежать меньше. Варвары — это те рыцари, которые, будучи поставлены в оборону на стену крепости, швырнули в противника своим мечом. Следующий разумный шаг — броситься вниз самим. Или использовать лучников с самого начала.

Правила игры Ancient Art of War — это шахматы RTS-жанра. Самая первая, до гениального простая стратегия. От вас требуется лишь манипулировать войсками на стратегической карте военных действий. Все сражения проходят бесконтрольно, компьютер просчитывает их с учетом всех вышеразжеванных правил и наглядно демонстрирует результат. Во время показательного боя вы можете отдавать лишь самые общие команды: "атака", "отступление", "сдаться". Что примечательно, в каждой стычке присутствует элемент случайности — как в жизни. В одном случае из ста одинокий рыцарь удачно пробежит через все поле брани и больно настучит распоясавшимся лучникам. Зато остальные 99 раз он будет немедленно нашпигован стрелами, уподобившись заморскому зверю дикобразу.

Скорость течения времени изменяется, существует даже некий fog of war! Важно, что время ни на секунду не останавливается и чем быстрее вы соображаете и отдаете приказания, тем больше шансов на победу. Условием выигрыша является полное истребление войск противника или же захват всех вражеских флагов/фортов. Вот так просто, как на шахматной доске. Но попробуйте сыграть бездумно — и вы поймете, почему Каспаров и Карпов знамениты на весь мир.



У черных преимущество в расстоянии, количестве и диспозиции. Все козыри. Зато белыми управляет человек!

The Ancient Art of War

Жанр | RTS

Разработчик	Evryware
Издатель	Broderbund

Суть
Первая коммерческая стратегия в реальном времени на ПК. Проект, который установил правила жанра. Многие из них незыблемы по сей день. Например, обычай прилагать к релизу полноценный редактор уровней.

Дата выхода
1984 год

Системные требования

Процессор	8088
ОС	MS-DOS
ОЗУ	256 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA
Звук	PC Speaker
Контроллеры	клавиатура, джойстик

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,5
Звук	3
Музыка	1,5
Сюжет	5
Управление	3,8
Интересность	**4,9**

Destination:\ Laser Squad |

Правила боя

Выход только один... через райскую аллею на восток к маяку. Маяк — это спасение. Колония на Azar в руинах, боевые корабли империи кружат, как стервятники, над развалинами. Флот не покинул орбиты, и это может значить только одно: они знают про чертежи "старфайтера".

Начните чтение с этой заметки!

Чрезвычайно интересная игрушка, радовавшая владельцев ZX Spectrum аж с 1988 года, наконец портирована на IBM PC. Разработчик оригинальной игры — никому неизвестная компания Mythos Games. Разумеется, современные технологии, доступные владельцам персоналок, в купе с талантом специалистов из Krisalis Software преобразили лицо Laser Squad. Роскошная 256-цветная графика и впечатляющие видеоролики вряд ли оставят вас равнодушным, а фокусы, вытворяемые Sound Blaster, и вовсе сведут с ума. Кстати, в Laser Squad можно играть вдвоем, делая ходы по очереди!

Олег ХАЖИНСКИЙ

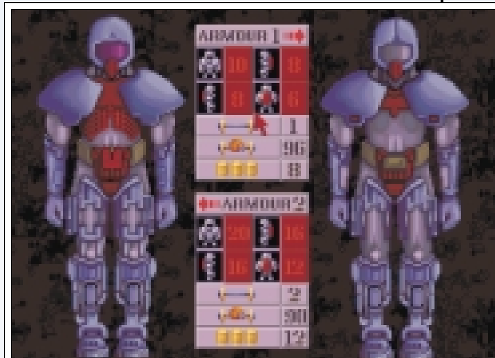
Чертежи записаны мной на микрочип, и если мы прорвемся — будут спасены. Под аллеей должна проходить система подземных коммуникаций, но нам придется поискать вход, все планы давно утеряны. Я знаю, что из всех, кто уходил в райскую аллею, не вернулся ни один человек, но это наш шанс... мы должны попробовать, иначе всему конец. Это был капрал Хансен, команда Laser Squad. Конец связи.

Кастинг

При выборе кандидата учитывайте его конституцию, выносливость, силу и ловкость. Помните о морали. Когда погибает член команды, моральное состояние ваших бойцов ухудшается, а бойцов противника, напротив, цветет и пахнет. Дроиды не умеют перепрыгивать через мебель, это заложено у них в программе. Они просто не в состоянии переступить через стул или тумбочку. Подвижность бойца зависит от типа брони, которая на нем надета, и веса оружия в руках. Даже самый крепкий рейнджер согнется под тяжестью двух тяжелых лазеров и ракетной установки. Не переутомляйте своих людей. Уставший боец будет передвигаться в два раза медленнее, пока не восстановит силы. Будьте бдительны. Враг повсюду. Держите рот закрытым во время hidden moves.

Сценарий первый. Покушение

Корпорация Marsec производит лучшее оружие в галактике. Босс Marsec Стернер Регникс ставит над своими ведущими учеными бесчеловечные эксперименты. Используются управляющие сознанием наркотики, кибернетические импланты. Marsec отрицает проведение подобных экспериментов. Принудисты Trading Standards Authority бессильны. Небольшая группа бывших сотрудников Marsec принимает решение убрать Регникса. Его вилла на CX-1 обнаружена. Запишите координаты. Диктую...



Перед началом миссии необходимо приобрести боевые костюмы...

Оружие следует подбирать под конкретную миссию. Например, в "Спасательной операции" вам понадобятся по меньшей мере три упаковки взрывчатки, чтобы вызволить заключенных из клеток, а в "Райской аллее" — парочка лазерных сабель, дабы продираться сквозь ядовитые лианы.

Высадка

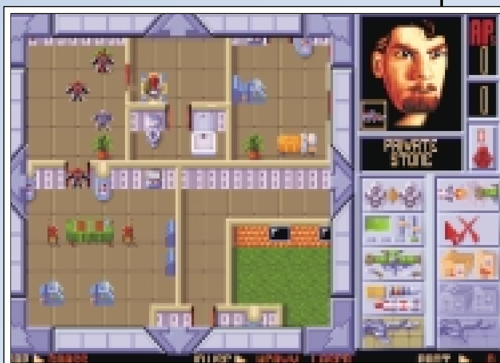
Высадка осуществляется в красных и желтых квадратах вокруг виллы Регникса. Обратите внимание на восточные или западные ворота. Первое правило: используйте прицеливание для стрельбы на дальние дистанции, стреляйте навскидку при средних расстояниях и очередями, если враг совсем рядом. Второе правило: никаких правил. Все зависит от ситуации, от врага, с которым вы столкнулись, от владения оружием и еще бог знает чего.

Необходимое оборудование:

M4000 AUTO-GUN: высокая скорострельность, неплохо работает на средних дистанциях. MARSEC AUTO-GUN: мощная автоматическая лазерная пушка. Несколько точней M4000, но тяжелее на два килограмма и занимает больше места. L50 LAS-GUN: обыкновенная лазерная пушка. Плюс — большой аккумулятор, надолго хватает даже зимой.



...и, конечно, вооружение. Процесс подготовки занимает немало времени — бюджет операции ограничен, и оснастить всех бойцов ракетными установками и лучшими боевыми костюмами не выйдет. Приходится идти на компромиссы.



Роскошная VGA-графика позволяет передать интерьер с фотореалистичной точностью. Степень погружения — 100%!

Сценарий второй. Атака лунной базы

База Omni Corporation на Arid-6 содержит секретные досье на тридцать миллиардов человек в галактическом секторе 9. Группа повстанцев "Rebelstar", дислоцирующаяся в секторе 9, принимает решение атаковать Arid-6 и уничтожить хранилище информации. Потери со стороны охранников должны быть минимальны. Цель — банки данных и анализаторы. Повстанцы одерживают победу, заработав 100 очков.

Чтобы одолеть врага, используйте своих людей вместе, как одну команду. Один солдат открывает дверь, второй проходит внутрь, остальные располагаются в проходе, готовые открыть огонь. Никогда не тратьте больше половины очков хода, если только не попали в совершенно безвыходную ситуацию. Иначе останетесь без "ответного огня" и во время хода противника будете молить о том, чтобы ваших людей не обнаружили. Если вы заметили, что управляемые компьютером персонажи перестали двигаться — будьте вдвойне осторожны! За очередным углом или в соседней комнате вас может поджидать засада. Вспомните о чудесных свойствах гранат.

Необходимое оборудование:

HEAVY LASER: мечта любого грибника, лазерная пушка средней мощности, сверхскорострельная, с огромным аккумулятором. MK-1: неплохая автоматическая винтовка. Надежна, как автомат Калашникова. MS AUTO CANNON: автоматическая пушка. Стреляет разрывными снарядами, детям не игрушка. Внимание! Тестировать только на открытой местности, очередь из такой штуки, как правило, уничтожает все вокруг, включая владельца.

Сценарий третий. Спасательная операция

Рядовая миссия закончилась трагически. Разведоперация в одной из шахт, принадлежащих корпорации Metallix, привела к гибели большей части отряда революционеров. В живых остались три человека, они заключены под стражу на первом уровне шахты и располагают чрезвычайно важной информацией о добывающем комплексе. Задача — спасти арестованных товарищей.

Старайтесь атаковать неприятеля из засады. Лучше пусть он прибежит к вам, чем вы столкнетесь с ним на излете своего хода. Не ломитесь в дверь, если очки хода почти закончились. Подождите следующего хода, чтобы иметь свободу маневра.

Помните о главном: красные и желтые прямоугольники. Проводите спасенных из клеток до дверей лифта. Некоторые объекты, к примеру, кресла или кадки с пальмами, могут служить частичной защитой. Не толпитесь, если рядом ходит киборг с автопушкой. Не останется даже мяса...

Помните о главном: красные и желтые прямоугольники. Проводите спасенных из клеток до дверей лифта. Некоторые объекты, к примеру, кресла или кадки с пальмами, могут служить частичной защитой. Не толпитесь, если рядом ходит киборг с автопушкой. Не останется даже мяса...

Необходимое оборудование:

M50 AUTO PISTOL: легкое и дешевое оружие ближнего боя. SNIPER RIFLE: недорогая, но точная винтовка. L80 LAS-GUN: абсолютная точность на любых дистанциях. Здоровая дура. PUMP SHOT GUN: мощное оружие ближнего боя.

Сценарий четвертый. Киберхорды

Имперский взвод дроидов атакует повстанческую базу на планете Azar. На последних этажах базы размещены генераторы поля, удерживающего планету от сейсмической нестабильности. Удар имперских сил будет нанесен в самое сердце базы. Лишившись генераторов, планета Azar перестанет существовать. Отряд специально запрограммированных дроидов готов к высадке.

Для начала используйте самого бесполезного персонажа команды в качестве разведчика. Оставьте его за пределами здания — пусть ходит вдоль стен и заглядывает в окна. Отличный способ обнаружить врага первым, и к тому же совершенно безопасный, если окна пуленепробиваемые, как в операции "Атака лунной базы". Оружие с разрывными снарядами предназначено не только для уничтожения нескольких целей, но и отлично подходит против врага, притаившегося за углом или в соседней комнате. Буууууум!!!

В игре для двоих повстанцы должны уничтожить все восемь дроидов. В одиночной игре имперские силы получают одно подкрепление за другим. Заработайте 100 очков для победы.

Необходимое оборудование:

MARSEC PISTOL: легкое и дешевое оружие ближнего боя. Marsec дерьма не делает, сынок. ROCKET LAUNCHER: чрезвычайно мощная ракетная установка. Внимание! Использовать только на открытых пространствах. Пробивает стены. Граната AP50: граната средней мощности для работы на длинных дистанциях. Лазерная сабля: лучшее оружие ближнего боя по эту сторону от Большой Медведицы.

Необходимые клавиши управления:

q — вверх
a — вниз
o — влево
p — вправо
пробел — выбрать/огонь

Удачи тебе, сынок!

Laser Squad

ЖАНР | Тактический симулятор

Разработчик	Krisalis Software
Издатель	MicroLeague

Суть
У каждого из нас в душе есть вакуум в форме Laser Squad.

Дата выхода
1992 год

Системные требования

Процессор	8088+
ОС	DOS 3.3+
ОЗУ	640 Кбайт
Видеорежимы	VGA
Звук	Adlib, Roland MT-32 (и LAPC-1), Sound Blaster
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4
Звук	3,5
Музыка	5
Сюжет	4,5
Управление	4
Интересность	**4,2**

Мнения об игре

"Графика в Laser Squad просто превосходна. Кажется, разработчики выжали из VGA-адаптера все, что только возможно. Прекрасно выполненные заставки перед миссиями вносят в игру особенную атмосферу", — восхищаются журналисты журнала Computer Games Review.

"Не имеет смысла искать, что отличает эту игру от других. Laser Squad радикально отличается от всех походовых стратегических игр. Потрясающая атмосфера в сочетании с уникальным геймплеем — перед нами одна из лучших стратегий, верьте мне!" — угрожает Томер Габель (Tomer Gabel) с сайта MobyGames (www.mobygames.com).

187: Обычная работа



Когда-то Джим Уэллс (Jim Walls) был полицейским в маленьком калифорнийском городке, и его смена начиналась в час пополудни. Но больше он не сотрудник полиции. Тайным течением Джима прибило к борту многообещающей компании Sierra On-Line, известной нам по симпатичной The Black Cauldron (вышла в прошлом году), и он сделал удивительную игру.

Начните чтение с этой заметки!

Police Quest — не только продолжение экспансии Sierra на открытый Робертой Вильямс континент графических приключений, но и крайне самобытная, необычная игра. Идея превосходна: заставить нас вжиться в профессию, перенять образ мыслей, примерить шкуру патрульного полицейского и через его замысловатое бытие исподволь провести по неприхотливым извивам сюжета. Тихонько прокрадываются сокращения и профессиональный жаргон — думаю, в самом скором времени можно ожидать игр из жизни пожарных, врачей "скорой помощи"...

Маша АРИМАНОВА

Police Quest: In Pursuit of the Death Angel, как следует хотя бы из названия, продолжает дело King's Quest, шедевра Sierra трехлетней давности, да только вовсе не в привычном сказочном королевстве.

Маленький город в Калифорнии не менее драматичен и незнаком даже в том случае, если вы смотрите на него из окна патрульной машины. Один долгий день, прожитый в Лайттоне, по количеству событий может поспорить с многолетней историей стародавнего царства.

Настоящим героем современности вполне способен стать одинокий патрульный Санни Бондс, не супермен, не гроза преступного мира, а самый обыкновенный человечек, шестеренка в полицейском механизме. Повседневное рутинное несение службы, исполнение полицейским своих полицейских обязанностей может быть не менее романтичным, чем лихие детективы по телевизору. Правда, правда! И это основной принцип Police Quest, его ставка, его молитва.



Притихший участок ждет своего героя. Рации, ключи от машин, портрет жирного начальника на стене — что еще нужно для начала славной истории?



Вот так прославились Санни Бондс и Стиви Уолтерз.

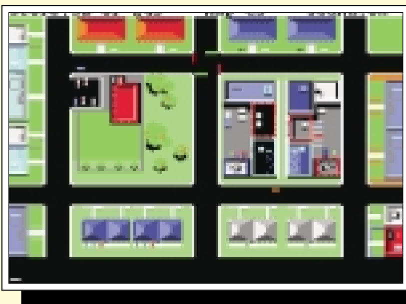
Дневной патруль

Джим Уэллс, новичок в игровом деле, в деле полицейском — прожженный профессионал, досконально познавший свое ремесло, встал у руля — он придумал историю Police Quest, написал все диалоги и режиссерский сценарий. Кен Вильямс (Ken Williams), уже набивший руку, присмотрел за ростом проекта, а заодно с недавними, но подающими надежды сотрудниками Скоттом Марпи (Scott Murpy) и Элом Лоуи (Al Lowe) написал игровой код. Добавьте сюда неплохого художника Марка Кроуи (Mark Crowe) (готические изыски диснеевской Black Cauldron, вспоминаете?), и вы получите солидную приключенческую игру (давайте все же для простоты будем называть это словом "квест") с изящным и узнаваемым графическим решением (EGA-палитра поддерживается).

Увы, декорации криминальной хроники состоят не только из живописных сцен преступлений, расстрелянных "Кадиллаков" наркодилеров и роскошных отелей с азартными играми в пентхаузе. Полицейская работа — это убогие бары, наркопритоны, бесконечная череда вставших у обочины машин с кандидатами на штрафные квитанции и изнуряющий патруль по знакомым местам. Полицейская работа — это неравная борьба с машиной, рацией, записной книжкой и амуницией, в которой все, что только может пойти наперекосяк, идет наперекосяк, причем, разумеется, в самый неподходящий момент. Это, наконец, безбрежный океан инструкций и предписаний, нарушение которых карается мгновенно и четко, рапортов и объяснительных, сочинение которых занимает куда больше времени, чем охота за преступниками.

Создатели Police Quest хотят, чтобы мы навсегда запомнили такие простые вещи. С момента заступления на смену ровно в 13.00 нам ни на секунду не дают забыть, что вокруг жесткий, реальный мир, а значит — надо проверять баллоны патрульной машины перед выездом, осторожно обращаться с пистолетом в кобуре, водить аккуратно, сиреной не злоупотреблять и никогда не верить никому из обывателей. Даже те из них, кто проявляет готовность сотрудничать, в спину назовут дорожного полицейского свиньей, и уж в любом случае не следует предлагать первому встречному подержать табельное оружие. Надеюсь, вы понимаете, на что я намекаю.

Old12b.p65 106 12.11.2000, 20:05



Это унылый, сонный, ненавистный, но необходимый патруль. Машина скользит по городским улицам, как акула.

Один неверный шаг — и игра окончена. В Police Quest беспощадно караются малейшие проступки, от проезда на красный свет до неосторожного телефонного звонка. Форма не привилегия, а ответственность, вот и приходится выслушивать дурацкие жалобы (и попробуйте только не принять немедленные меры к устранению лютых рокеров перед входом в ресторан!), арестовывать нетрезвых водителей, выписывать штрафы за превышение скорости и поругивать начальство за пончиком с кофе в заведении Кэрол во время обеденного перерыва.

Дикий город

Решив шагнуть за уютную рамочку текстовых приключений, мы вступили на дикую неисследованную территорию, и в графических джунглях нам придется побороться за существование. Здесь все против нас: и жесткие правила, и полная самостоятельность, и даже привычный текстовый интерфейс толкает под руку. Police Quest использует особый жаргон, и многие ли знают, что "187" означает "убийство", "10–4" говорит "вас понял", а "11–98" предлагает "пойдем пообедаем", что резиновая дубинка зовется "ночным другом" (или ПР–24) и крепится в специальном зажиме под крышей машины?

Зато выжившие уйдут со сцены разносторонне образованными и среди ночи без запинки отбарабанят этапы процедуры оформления подозреваемого или вещественного доказательства. Только три вещи могут помочь в Police Quest: здравый смысл, внимание и абсолютное послушание. Для успеха в работе надо стать роботом, машиной, выписывающей квитанции, автоматом, не реагирующим на некрасивое поведение граждан и не поддающимся на чары сногсшибательной красотки за рулем красного "Феррари". Поддавшийся позвонит по услужливо предоставленному телефончику и угодит на непосредственного начальника — конец фильма, друзья!

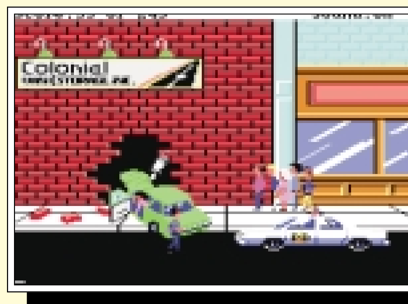
Джим Уэллс и его полицейский юмор! По моей классификации полицейский юмор прочно обосновался где-то между солдатским и медицинским. Резиновая палка в двадцать четыре сантиметра длиной "развивает высокую кинетическую энергию посредством центробежной силы", как сказано в инструкции, а казенный автомобиль "передвигается со скоростью до восьмидесяти семи миль в час — или даже побольше". Манеры сослуживцев в тесном мужском сообществе непередаваемы.

Работать, впрочем, доведется с отличными ребятами. Зеленоглазый Рассел за стойкой вещественных доказательств стрельнет анекдотом; весельчак Стив поможет скоротать время за кофе; суровый, но справедливый сержант Джон Дули наорет за черепашьи темпы расправы с нарушителями. Детектив Гамильтон позвонит в обеденный перерыв и порадует подробностями кровавого убийства, а Морган из отдела по борьбе с наркотиками зазовет к себе, переоденет в штатское и отправит на воровскую малину со спрятанным микрофоном.

Подожди, пока стемнеет

Странно, парадоксально, но так увлекаешься формальностями, преодолением бюрократических препон, так уверенно начинаешь чувствовать себя в уличных ситуациях, призывая желающих записываться в свидетели, что на честное развитие сюжетной линии не обращаешь внимания. А ведь обязательно объявится что-то, связывающее в одну неумолимую цепочку смерть наркоторговца в зеленом автомобиле и общегородскую облаву, задуманную детективами, загадочного Ангела Смерти и тихого человека по имени Джесси Бэйнс.

У Police Quest практически открытая концовка, всего лишь еще один большой арест, и легко представить себе, как Санни Бондса возводят в детективы, переводят в отдел грабежей или особо тяжких преступлений, как он обзаводится семьей, становится таким же мудрым и седым, как сержант Дули. Может быть, перед нами — зачин прекрасной серии? Хотелось бы в это верить. В конце-то концов полицейская работа отнюдь не исчерпывается дорожным патрулированием.



Кучку зевак на углу разговорить необычайно просто. Труднее убедить Санни, что пора, пора уже звать коронера...

Излюбленное заведение стражей порядка города Лайттона.



Мнения об игре

"После Police Quest я почувствовал себя каким-то образом связанным с мрачным миром криминала и правосудия. Трудно поверить, с какой легкостью простая компьютерная игра может увлечь вас на территорию столь обширную и древнюю, как само человечество!" — делится впечатлениями Мэттью Десмонд (Matthew Desmond) с сайта Just Adventure (www.justadventure.com).

"Говорят, в полицейских департаментах уже устраивают соревнования по Police Quest и все бездельничающие сотрудники переключились с обсуждения футбольных матчей на дискуссии по поводу юридических тонкостей похождений Санни Бондса", — разводит руками Марек Бронстринг (Marek Bronstring) с сайта Adventure Gamer (www.adventuregamer.com).

Police Quest: In Pursuit of the Death Angel

ЖАНР | Квест

Разработчик	Sierra On-Line
Издатель	Sierra On-Line

Суть
Полицейский симулятор, замаскированный под детективную историю.

Дата выхода
1987 год

Системные требования

Процессор	8088+
ОС	MS-DOS
ОЗУ	256 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA, Hercules, Tandy/PCjr
Звук	PC Speaker, Tand/PCjr
Контроллеры	клавиатура, аналоговый джойстик

Рейтинги

Сложность	простая
Графика	4
Звук	0,5
Музыка	3
Сюжет	4,5
Управление	2,5
Интересность	**5**

Небывальщина

Нет, такое решительно невозможно! Ролевая игра от Sierra? От этого зачарованного квестового конвейера? Нонсенс. Соглашусь, в последнее время фирма ведет себя странно, выпускает симуляторы вроде Red Baron или Aces of the Pacific. Sierra даже зарелизила аркаду, боготворимую прессой и игроками Zeliard. Но, простите, РПГ?!



Начните чтение с этой заметки!

Sierra так и не осознала своего счастья. Первая же ее ролевая игра получилась феноменальной, незабываемой, революционной по всем параметрам: графике, engine, интерфейсу, системе характеристик героев, стилю изложения сюжета. А эти смачные оскорбления, наносимые интеллекту игрока по-восточному изощренными загадками на сундуках с сокровищами! РПГ, в которой гениально все. Ну почему ее не рекламировали?

Александр ВЕРШИНИН

Впрочем, Betrayal at Krondor сложно отнести к какому-либо определенному жанру. Она иная. Таких своеобразных ролевых игр еще никто не делал. Вид и управление новомодные, как в только что вышедшем безумном хите Doom (слышали? очень рекомендую!). Батальные сцены и подавно революционны. Где это видано, чтобы в момент начала заварушки игра вдруг меняла графический engine (черт, как же это адекватно перевести?..)! Представляете, только что вы смотрели на мир от первого лица, глазами героев — и внезапно отчетливо видите всю компанию со стороны, как будто вам поручена роль только что отлетевшей души одного из них.

Игра, книга, фильм Ну что сказать? BaK ошеломляет. Здесь столько всего — незнакомого, интригующего, увлекательного. Игра полна сюрпризов. Первый из них заключается в безапелляционной свободе передвижения. Забудьте тесные подземелья каких-нибудь Eye of the Beholder. Выбросьте из головы мысли о ключах и потайных кнопках. Перед вами весь мир, как на ладони. Огромный, чарующе красивый. Когда смотришь на общую карту, кажется, что путешествовать и открывать новые земли можно вечно. Что, кстати, очень близко к истине.

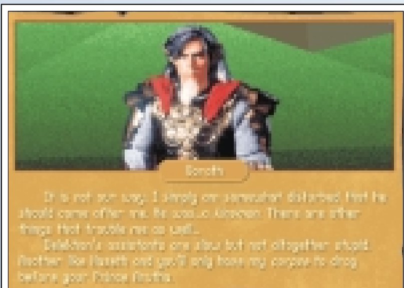
Бескрайние, но на удивление насыщенные событиями и людьми просторы страны Мидкемия (Midkemia) появились не случайно. Сначала их придумал талантливый фантаст Рэймонд Фейст (Raymond E. Feist). Серия его замечательных саг вышла в середине прошлого десятилетия, мгновенно принеся автору славу. В Betrayal at Krondor чувствуется его почерк, внимание к деталям, любовь к красивым, неожиданным поворотам сюжета. Как хорошо, что сам маэстро принимал участие в работе над проектом! Игра даже выглядит как книга — умно поделенная на девять глав, с изобилием захватывающих текстов, диалогов и... киновставок!

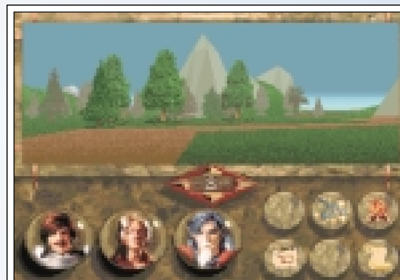
Впервые на экране компьютера двигаются не рисованные персонажи, а живые актеры — аж дух захватывает.

РПГ! Вместе с тем это самая серьезная ролевая игра за последние годы. Сюжет настолько увлекателен, что хочется взять BaK в руки, пролистать до конца и узнать, что нас ждет в финале. А эти роскошные баталии! Ничего более гениального не изобреталось со времен открытия шахмат: тактика, азарт и, конечно, зрелищность. Плюс конгениальная организация личных характеристик героев и шокирующее многообразие вещей. За хороший арбалет хочется перегрызть кому-нибудь горло, не забыв при этом походя отвесить пинка слишком медленному в изучении очередного смертоносного заклятья Овину (Owyn).

Но все же, все же... изюминка Betrayal at Krondor таится в сладкой не-ли-ней-ности (надо бы заучить термин — нравится!) бытия. В каждой главе есть основной квест, нить которого теряется под ворохом насущных мирских проблем. Хочешь, сразу же выполняй задание. Не хочешь, заройся с головой в водоворот тщательно прописанных маленьких житейских историй и живи. Betrayal at Krondor — это реальность, в которой хотел бы обитать любой настоящий ролевик.

Одна из бесчисленных скриптовых сцен. Оцените количество текста в диалоге. Вот таким образом мистер Фейст скормил нам, жадным, свою неопубликованную книгу!





Betrayal at Krondor

ЖАНР | РПГ

Разработчик	Dynamix
Издатель	Sierra

Суть
Нелинейная, незаурядная, от первого и третьего лица, от Рэймонда Фейста, почти киношная, совершенно неотразимая ролевая игра. Таких еще не было и, осмелюсь утверждать, уже не будет.

Дата выхода
1993 год

Системные требования

Процессор	80386
ОС	DOS 4.0
ОЗУ	4 Мбайта
Видеорежимы	VGA
Звук	Adlib, General MIDI, Roland MT-32, Sound Blaster
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,6
Звук	4
Музыка	3
Сюжет	5
Управление	4,5
Интересность	**4,8**

No sense

Для объяснения того, почему одни люди читают “Мастера и Маргариту”, а другие отдают предпочтение “Кровавой вакханалии дьявола” (автор этой “книги” до сих пор не найден Интерполом), давно придумано замечательное выражение: “Каждому свое”.

Начните чтение с этой заметки!

Убрав из Mortal Kombat все, что мешает ему стать настоящим, серьезным файтингом, вы убьете саму игру. MK не предлагает игроку непохожих друг на друга, хорошо сбалансированных бойцов. Вы не найдете здесь вдумчивого поединка, как в играх Capcom и SNK. Никто не скажет, что игра в Mortal Kombat — серьезное занятие. Но этого никто и не добивался. Поломанная клавиатура, выученные наизусть Fatality–комбинации, прыжки, спецудары и восторженное: “Вот это графика!” — именно на этих китах стоял, стоит и будет стоять MK. Аминь.

Михаил СУДАКОВ

И если настоящие ценители файтингов продолжают играть в свои Street Fighter’ы, оправдывая довольно убогий внешний вид любимой игры уникальным игровым процессом, то новичкам явно придется по вкусу Mortal Kombat от молодой компании Midway Games.

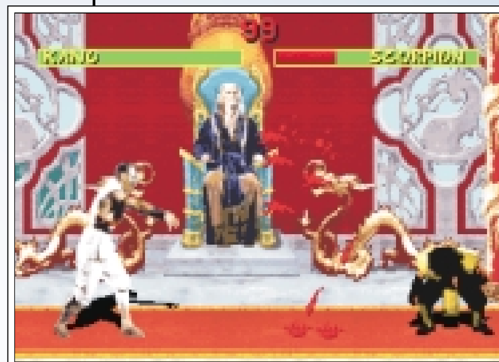
Фотоснимок Чем сразу и надолго привлекает к себе игра — так это замечательной, в чем–то даже уникальной для жанра графикой. На смену нарисованным от руки бойцам, владычествующим, кажется, на всех игровых платформах, наконец–то пришли оцифрованные изображения настоящих людей, пусть даже не обладающие особой четкостью. К сожалению, в графическую бочку меда, как и повелось, от души плеснули дегтя: наняв для съемок актеров, господа из Midway не потрудились научить их драться, из–за чего потуги бойцов принять ту или иную стойку зачастую вызывают приступ здорового смеха у игроков — такие кренделя еще проходили в случае с рисованными файтингами, но от блещущего живыми персонажами MK ждешь чего–то большего.

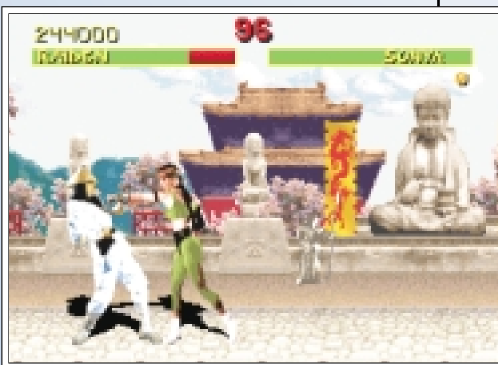
Это тем более странно, если внимательно приглядеться к исполняемым бойцами ударам. За редким исключением ребята ведут себя совершенно одинаково: что хук из положения сидя, что серия ударов руками, что броски... Заметные отличия проявляются лишь при исполнении спецударов и Fatality: бог грома Rayden поражает противника молниями, ниндзя Sub–Zero превращает врагов в ледяные статуи, а Jonny Cage — ну чистый Ван Дамм! — садится на шпагат и наносит сокрушительный удар в область паха.

С надеждой на будущее

Эти самые спецудары и Fatality (замечательная штука: после “забивания” противника появляется надпись “FINISH HIM (HER)!”, и, если исполнить нужную комбинацию на клавиатуре, несчастный умирает совершенно ужасной и мучительной смертью; хлещущая во все стороны КРОВИЩА прилагается) прилично оживляют игровой процесс Mortal Kombat, который без них свелся бы к бесконечным прыжкам с ударами ногой и апперкотам, но одновременно вносят еще большую неразбериху. Согласитесь, нет времени задумываться о своих действиях, если противник может в любой момент возникнуть у тебя за спиной, запустить гарпуном или заморозить, а потом разбить на тысячу ледяных осколков.

Но не стоит судить слишком строго. На данный момент Mortal Kombat — одна из лучших игр для двоих пользователей и, без сомнения, самый зрелищный файтинг на ПК (к слову, звуковое оформление стоит вровень с графическим). Динамичный, жестокий, эффектный — вот первые слова, приходящие в голову при взгляде на MK. И пусть внутри это пустышка, которая и рядом не стояла со столпами жанра, — большинство игроков этого попросту не заметит. А нам остается надеяться, что в следующих частях (которые обязательно последуют, ведь на игровых автоматах MK пользуется ошеломляющим успехом) авторы перестанут гнаться за внешними эффектами и немного подумают о внутреннем наполнении.





◄ **Соня машет кулаками прямо перед лицом Рэйдена. Бог грома несказанно удивлен.**

Mortal Kombat

ЖАНР | Файтинг

Разработчик	Midway Games
Издатель	Acclaim

Суть
Симпатичная, веселая и совершенно бессмысленная игра. За это ценим, за это же и ругаем.

Дата выхода
1993 год

Системные требования

Процессор	80386
ОС	DOS 4.0
ОЗУ	4 Мбайта
Видеорежимы	VGA
Звук	Adlib, PC Speaker, Roland MT–32 (или LAPC–1), Sound Blaster, Sound Blaster Pro
Контроллеры	клавиатура, джойстик

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,7
Звук	4,6
Музыка	4
Сюжет	4,1
Управление	4,2
Интересность	**4,0**

Седьмая вахта



Он любит всех людей, а не только красивых деревенских простушек. Он всеблаг, всемогущ и готов пожертвовать своими любимыми занятиями (просмотр телевизионных программ и игра на компьютере) ради очередного похода против вселенского зла. Он входит в портал в джинсе и рубашке от Hugo Boss, а в виртуале появляется в блестящих доспехах и с неизменным мечом в руке. Фокусник.

> **Начните чтение с этой заметки!**
>
> Новый графический engine изменил абсолютно все. От интерфейса до боевой системы и манеры подачи сюжета. Ultima уже никогда не будет такой, какой была раньше — просто ролевой игрой. Теперь это “Мир Ультима”. Со всеми вытекающими мирскими последствиями в виде многообразия побочных квестов и фривольного отношения к сюжету.

Александр ВЕРШИНИН

Споры о том, какая из “Ультим” лучше, не угасают до сих пор. По счастью, в словесном состязании выступают лишь две стороны: поклонники “начала конца” и “начала ренессанса”. Для непосвященных — Ultima VII против Ultima IV. Остальные отдыхают.

Бестолковая реинкарнация

Как вы знаете, только одна ролевая игра может позволить себе столь саркастичное отношение к собственному герою и его верным фанатам. Да, да, я читаю ее название по вашим губам. Начиная каждую новую серию, вы сталкиваетесь с легендой о себе самом. Причем неизменно вынуждены что-то доказывать, оправдываться и перед кем-то выслуживаться! При словах: “Я — Аватар” население Британнии (Britannia) на мгновение замирает, а затем приходит в восторг. “Сейчас начнется!” — раздаются крики в толпе NPC. И верно, начинается. Ваш собеседник торжественным тоном выводит: “Эээээээ...”. Конкурс на самое оригинальное продолжение фразы дал следующие результаты. Самыми популярными ответами оказались: 1) “Где Аватар?”; 2) “Ава кто?”; 3) “А я — Лорд Бритиш”; 4) “Я — Маленькая лошадка”; 5) “Введите первое слово во втором абзаце сверху на пятой странице описания к игре”.

В результате каждого чудесного возвращения в волшебный мир Британнии славный Аватар начисто забывает весь опыт предыдущих приключений. Уровни, боевые умения и жизненные показатели сползают на нет. Спеллы забываются. Класс теряется. Словом, катастрофа. В древнегреческой мифологии Аватара называли Сизифом.



Получить доступ к магии очень важно. Без нее невозможна телепортация и невидимость — значительно облегчающие жизнь путешественника вещи.

Ultima VII: The Black Gate не стала исключением. После пары сотен лет, проведенных у телевизора (по британнскому летоисчислению), Аватар снова понадобился Лорду Бритишу и его подданным. Точнее, его вызвал новый персонаж нашей сказки, голова говорящей гориллы с красной физиономией и злобными желтыми глазками. Обезьянка назвалась Guardian и объявила себя новым властителем всего, что движется, летает и плавает в округе.

Новые приключения нашего героя напрямую связаны с серией загадочных убийств. Оставленное без духовного лидера королевство (спрашивается, почему Лорд Бритиш вечно спит на своем посту?) прибирает к рукам группа религиозных фанатиков Fellowship. Аватар подозревает “Братство” в двойной игре и бросается в погоню за странной компанией, состоящей из парочки миссионеров, пирата с крюком и бескрылой горгульей.



Shamino всегда можно узнать по щеголеватому виду и вызывающему тону.

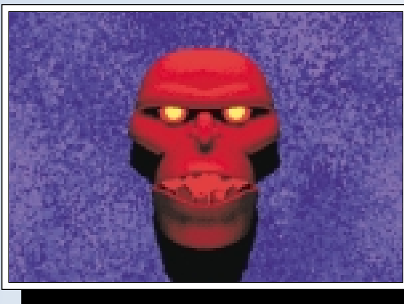
Тысяча и одна мелочь

Новый графический engine позволил Ричарду Гэрриоту (Richard “Lord British” Garriott) развернуться от души. Гордое мотто Origin “Мы создаем миры” в первый раз отражало реальное положение дел. С одержимостью маньяка Гэрриот стал создавать свое собственное королевство — от золотых кубков на широком столе своего альтер-эго до жалкой кружки на тумбочке бедняка.

Такой детализации еще не видела ни одна ролевая, да и просто компьютерная игра. В любом смоделированном командой Origin доме



Спутники попадаются разные. Некоторых хочется расцеловать.



Этого героя не спутаешь ни с кем. Красная голова с желтыми глазками — Guardian!

можно жить, не испытывая ни малейших неудобств. Отличная меблировка: кровати, шкафы, стулья, ночные столики, обеденные столы, плиты. Кухонная утварь на плитах, посуда на столах, картины на стенах. Что еще более важно, каждая часть интерьера функциональна! В ящиках кузницы вы найдете железные заготовки, около горна и наковальни валяются щипцы и молоты. Раздувая меха можно заполучить огонь в горне, а с помощью соответствующих инструментов выковать что-нибудь на наковальне. С равным успехом работает и разрекламированный трюк с выпечкой хлеба.



Engine действительно уникален: целый мир у ваших ног — и без всякой подгрузки частей карты! Аватар и его компаньоны могут пересечь Британнию пешком от края до края, а надпись “Loading. Please wait” так и не появится. И это в условиях полной демократии в обращении с бесчисленными предметами обихода, которыми можно манипулировать, забирать с собой, выкидывать и разрушать. Любую вилку или нож можно использовать как оружие. Один мой приятель прошел почти всю игру с найденной в самом начале косой. Опасные у него фантазии.

Содержимостью маньяка Гэрриот стал создавать свое собственное королевство — от золотых кубков на широком столе своего альтер-эго до жалкой кружки на тумбочке бедняка.

Решительная предусмотрительность разработчиков не менее щедра по отношению к дереву диалогов. Описать его как “обширное”, значит не сказать ничего. С каждым NPC можно вполне осмысленно поболтать на обычные аватарские темы: чем помочь, с кем поговорить, у кого спросить, а вы слышали, что… Говорить приходится много, даже слишком. Люди искренне рады Аватару и его команде. У всякого найдется требующая разрешения проблема — но спасителем может быть только подлинный герой Британнии, пусть от него всего лишь требуется найти заблудившуюся в лесу кошечку.

Мнения об игре

“Конечно, вы обнаружите здесь массу замечательных вещей, монстров и приключений — как в любой первоклассной РПГ. Но в качестве бонуса вам достанется НЕРЕАЛЬНЫХ размеров игровой мир. Попробуйте совладать с ним!” — предлагает некто Дэвид Тэйлор (David Taylor).

А вот Марк Байлэндер (Mark Bylander) жалуется, как и было предсказано, на боевую систему: “В бою одними руками не справиться. Лучше всего ставить всех подопечных на “автомат” — попросту отдать их компьютеру. Только заберите у Аватара спеллбук — а то компьютер спустит все заклинания”.

Начало конца

По-видимому, Аватар собирает свою команду в последний раз. Слишком много времени перед экраном в ином измерении! Его верные компаньоны успели возмужать и состариться. Больше всего досталось бедному Йоло (Iolo). Дряхлое подобие верного лучника по-прежнему приросло к правому плечу Аватара. В нужные моменты оно оживает и выступает с необходимыми комментариями, но не более того. Трехсторонних диалогов, где Аватар не играет роль первой скрипки, быть не должно.

Последователи вечной надежды Британнии обретают самостоятельность лишь в одном случае — когда партии угрожает опасность и их вожак принимает боевую стойку. В такие моменты лучше не зевать. Если не подсуетиться, пушечного мяса для тренировки ударов может не остаться. Испытанные во многих частях Ultima компаньоны Аватара не забыли ничего — не в пример самому виновнику сериала. Они действуют профессионально, независимо и четко. Отличное прикрытие, прекрасный алгоритм AI!

Радость от отличной организации батальных сцен может быть омрачена только ностальгическими воспоминаниями ветеранов “Ультимы”. Ролевых боев в классическом стиле Ultima IV больше не будет. Забудьте сводки с поля брани в стиле “Аватар бьет коротким мечом на север и промахивается”. Эта схема не вписывается в обновленный имидж сериала. Куда проще обойтись прозаичным указанием цели с помощью мыши! Подход, конечно, революционный, но не слишком симпатичный с точки зрения ролевика. Шаг назад, а не вперед. К счастью, громада бесконечно интерактивного мира и неподдающаяся здравому осмыслению гора диалогов, квестов, а также сюжетная линия а-ля мастера детективного жанра делают Ultima VII абсолютно неподражаемой.

Ultima VII: The Black Gate

ЖАНР | РПГ

Разработчик	Origin
Издатель	Origin/EA

Суть
Одна из самых глобальных “Ультим”. Некоторые злые языки даже начали называть ее адвенчурой...

Дата выхода
1992 год

Системные требования

Процессор	80386
ОС	DOS 4.0+
ОЗУ	2 Мбайта
Видеорежимы	MCGA, VGA
Звук	Sound Blaster, Roland MT-32, SB Pro
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	высокая
Графика	4,6
Звук	3,3
Музыка	3
Сюжет	4
Управление	3,8
Интересность	**4,6**

Destination:\ X-COM: UFO Defence |

Печки и почень



Превосходная идея едва не загублена жизненными реалиями, которые так любят приходить в грязных ботинках на светские приемы, сморкаться в кулак, пить "Жигулевское" без применения стакана и иным образом выказывать свою жлобскую сущность.

Начните чтение с этой заметки!

Несмотря на суровые расхождения между продекларированными в дизайн-документе эверестами из драгметаллов и получившейся в итоге их же, драгметаллов, скромной кучкой, при должном с собой обращении игра размашисто являет нам свой облик тотального времеубийцы. Осторожно, коллеги: сев погонять юпитерианскую нечисть часок-другой, вы рискуете подняться из-за стола древним старцем с ногтями, проросшими сквозь столешницу. Потому и отгружаем "нашвыбор" — звериная, нечеловеческая играбельность!

Андрей ОМ

Знаменитый дизайн-документ X-COM, некогда необдуманно опубликованный MicroProse, называл игру U-COM (Underwater COMbat Squad), никоим образом не предусматривал затасканного до состояния полной невменяемости дискурса космического вторжения (речь шла о глубоководной цивилизации, предъявившей вдруг человечеству крупный счет за необдуманные экологические шалости), миссий, созданных при непосредственном участии генератора случайных чисел (если бы все получилось, играть бы нам на тщательно нарисованных вручную картах), и лицензированной мини-игры Galaga на экранах ожидания компьютерного хода (по идее, там должно было быть лишь лаконичное в своей хичкоковской многозначительности словосочетание "Hidden Movement").

Фатерлянд Однако, ладно. Смиримся с пропажей стилеобразующей надписи, — вперед, читатель, нас ждут куда более шокирующие открытия и удивительные приключения!

Вместо анонсированных ранее абордажей летающих соусников нам предлагают не что иное, как десантирование специально выдрессированного антиалиенского ОМОНа на самый что ни на есть чернозем, ибо только так можно навести конституционный порядок. Находка, впрочем, явно относится к разряду "гм-м, неплохо": расползшуюся по вверенной территории нечисть приходится выкуривать из вполне узнаваемых супермаркетов, жилых домов и прочих райкомов с исполкомами. Очень, очень странно ведет себя



Сбитые тарелки, где гнездится всякая мрачная нечисть, регулярно зачищаются нашими воинствующими ксенофобами.

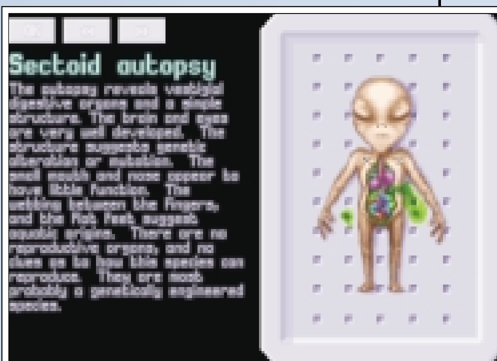
звук: вместо низведения негуманоидной гнуси под фоновую ambient music мы делаем то же самое, но в компании сомнительных бравурных маршей. С гадами, впрочем, тоже не без проблем: наиболее распространенные в наших краях сектоиды явно пришли из жвачных обывательских басен про Роузуэллскую Конспирацию, где трое студентов мединститута, давясь от смеха, "вскрывают" резинового инопланетянина из соседней лавки розыгрышей, а четвертый в это время снимает их на видеокамеру. Фактически, мы пристально заглядываем игре в глаза, пытаясь определить, не валяет ли она, часом, дурака в ультраkичевой стилистке "мыши-рокеры с Марса", но однозначного ответа так и не получаем. Прежде все говорило о том, что фантазия Mythos покажет более впечатляющие результаты: так, на одном из ранних скетчей красуется неописуемая зубастая тварь желтого цвета с черными остроконечными ушами и странным восточным именем Pikachu.

Места дислокации наших собственных баз, к сожалению, нельзя переименовывать: им автоматически даются вполне незамысловатые англофонные названия. Досадно. Высылать зондер-команды из секретной базы Novy Uriupinsk или там, скажем, mAskva было бы куда более трогательно.

Ph.D. Наша военизированная санэпидемстанция, вопреки все тем же сладким обещаниям, находится на государственном финансировании, что одним махом лишает нас множества вкуснейших возможностей по торговле на сторону алиенским оружием, игре на бирже собственными акциями и оказанию услуг наиболее замученным внеземными поползновениями государствам. Нет-нет, коллеги. В полном соответствии с моральным кодексом строителя коммунизма в Отдельно Взятой, мы бываем вознаграждаемы только за ударный труд:



Размер базы ограничен квадратиками — когда не помещается новая столовая, пора открывать филиал на противоположной стороне планеты.



Сектоид примерно наказан за антиобщественное поведение в общественных местах. Так будет с каждым! Земля — для землян!

Последнее чудо земной технической мысли. Поковыряв Интернет, вы найдете образчики, по сравнению с которыми ЭТО — “Москвич-412”.

не смогли должным образом продезинфицировать территорию — не получили субсидий. Пятилетке — ударный труд, однозначно. Спасибо хоть, между базами дозволен обмен персоналом, инструментом и прочими финансовыми транзакциями — теоретически, MicroProse могла бы, как и собиралась ранее, издавать экономическую часть в качестве самостоятельного продукта.

Подзащитные государства, впрочем, несколько облегчают нам жизнь помощью с исследованиями чужепланетной военной техники: утром заказ, вечером стулья и свежайшее экспериментальное оружие в формате plug'n'destroy. Оно и логично. Будь X-COM частным кооперативом, как подразумевалось, пришлось бы содержать штат яйцеголовых, платить им неслабое жалованье и, скверно бранясь, наблюдать за статусом прогресса исследования очередной сектоидной, извините, примочки.

Психо

Mythos, которой надоело баловаться пошаговым режимом в Laser Squad, собиралась прививать X-COM исключительно реальное время: Голлопы заявляли что-то в том смысле, что это добавит динамизма и, понимаете ли, повысит скорость принятия решений. В итоге на обагренный кровищей алтарь консерватизма была принесена еще одна верещащая жертва: как и наши наряженные в шкуры прапрародители, мы активно используем замшелую кнопку “конец хода”. Однако, вскинув бровь, мы отмечаем, что динамика без боя уступила место саспенсу: каждый выстрел из темноты подбрасывает нас из кресла на добрый метр, каждая придуманная рэндомайзером дверь выносится как в последний раз — за ней может оказаться ТАКОЕ... В полном соответствии с заветами великого знатока замкнутых пространств и странных звуков Альфреда Х(е), наши матерые оперативники не дураки впасть в панику, с визгом пометаться по темным коридорам и испустить дух в дружеских объятиях какой-нибудь особо омерзительной нечисти, подорвав при этом весь наличный боекомплект. Счастье, коллеги, великое счастье — наука и прочий прогресс пока не научились корректно изображать нам повреждения многоэтажных зданий, иначе радоваться бы нам безвозвратно застрявшим в развалинах юнитам и грибным дождям из потолочных балок на головы.

Инфинити?

При определенных ухищрениях можно заставить игру тянуться практически бесконечно, как какой-нибудь тетрис, — у Mythos, конечно, не хватило духа изваять игру вообще без финала, процесс ради процесса, которую мы ждем уж сто лет и заготовили ей заранее ведро усыпанных драгкаменьями регалий, но пара вполне определенных шагов в этом направлении была предпринята. Гоняйтесь за всеми Несанкционированно Летающими Тарелками, посещайте все Crash Sites, выберите максимальную сложность, поставьте себе целью не потерять ни одного оперативника, всячески оттягивайте полет на Юпитер для финальной демонстрации ксеноморфам ареала обитания матери Кузьмы — и вы сможете играть в X-COM, даже тогда, когда у вашей собаки появятся правнуки, а ваши одноклассники заведут семьи, отпустят седые бороды, заработают радикулит & ревматизм и начнут принимать грязевые ванны, чтобы привыкнуть к ощущению.

> **Вы сможете играть в X-COM, даже тогда, когда у вашей собаки появятся правнуки, а ваши одноклассники заведут семьи и отпустят седые бороды...**

Словом, несмотря на то что были обещаны куда более впечатляющие вещи, и, наоборот, некоторые нововведения вроде “Галаги” на экранах ожидания хода могут быть охарактеризованы только словом “возмутительные”, мы получили весьма вкусное монпансье. Вместе с тем MicroProse, удовлетворенная продажами, усиленно понукает Mythos (внимание, мы сообщаем об этом первыми!) срочно разрабатывать сиквел под рабочим названием X-COM 2: Dangerous Grounds, в котором, по некоторым сведениям, наш коллектив ударников алиенобойского труда премируется правительственной экскурсионной поездкой на спутники Юпитера, где и окопалась недобитая сектоидная контра.

Мнения об игре

PC.IGN.COM воздает игре должное следующими вескими словесами: “Вот вам четыре пункта, делающие игру шедевром: а) чувство почти отцовской привязанности к своим морпехам, б) гениально выстроенная линия развития кампании, в) атмосфера, г) возможность пробивать стены и громить окружение”. Точно, точно.

Обозреватель уважаемого сайта GameSpot (www.gamespot.co.uk), ставя X-COM 8,9/10, делится следующими переживаниями: “Сначала я “не въехал”. Ньюсгруппы взорвались восторгами по поводу X-чего-то-там, редактор выдал мне диск, чтобы я срочно наделал скриншотов. Я посмотрел — мне не понравилось. Ладно, думаю, возьму диск на пару дней домой… Большая ошибка. Несколько следующих месяцев я спал по часу в сутки. Иногда я сбегал домой с работы в обеденный перерыв, чтобы урвать еще час игры. Моя собака чуть не сдохла от голода — к счастью, в какой-то момент родственники забрали ее у меня”.

X-COM: UFO Defence

Жанр Пошаговая стратегия

Разработчик	Mythos Games
Издатель	MicroProse
Дата выхода	1994 год

Суть
Мини-игра Galaga вместо “Hidden Movement”. Пошаговый режим вместо реального времени. Наземные операции против подводных заплывов — и все это с играбельностью, легко выражаемой знаком бесконечности.

Системные требования

Процессор	80386SX
ОС	DOS 4.0+
ОЗУ	4 Мбайта
Видеорежимы	VGA
Звук	Sound Blaster, Adlib, General MIDI, Gravis Ultrasound, Pro Audio Spectrum, Roland MT-32
Контроллеры	клавиатура, мышь

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	3,9
Звук	2,5
Музыка	2,1
Сюжет	3,3
Управление	4
Интересность	∞

Любовь



Мучительно не хватает слов, чтобы назвать все своими именами. Но, увидев в первый раз такую машину, ты вдруг понимаешь, для чего нужны деньги. А если тебе посчастливится разок вдавить педаль в пол, мир станет ярче, будто его протерли тряпкой для пыли. Дорогие игрушки для взрослых детей, пристанище утонченных снобов, фетиш настоящих мужчин. Но игра не об этом.

> **Начните чтение с этой заметки!**
>
> Streed Rod — самостоятельная неделимая единица, которая отказывается помещаться с головой в ящичках существующих жанров. При желании игру можно рассматривать как экономическую стратегию, аркадные автогонки, графический редактор для детей младшего школьного возраста и симулятор жизни поклонника хотродов.

Олег ХАЖИНСКИЙ

Компания с зовущим названием "California Dreams" решила побить все рекорды по одурманиванию игроков. Дебютировав в начале этого года с трехмерным вариантом тетриса Blockout, в третьем измерении которого безвозвратно потерялось немало достойных людей, ребята вскоре выпустили совершенно убойную "леталку" Tunnels of Armageddon. Игру вполне можно было использовать для погружения в медитативный транс: стремительно набегающие стены туннеля и бесную-щаяся VGA–палитра через десять минут превращали вас в приросшее к стулу перед компьютером растение. Сделанная из совсем другого теста Street Rod прикончит оставшихся.

Из рук в руки

Небожители, владельцы самых современных VGA–карт, будут немало разочарованы — игра отказывается показывать на их мониторах 256 цветов. Street Rod обходится лишь 16–ю, причем использует их так неумело, что игра выглядит слегка устаревшей. Впрочем, на графику вскоре перестаешь обращать внимание, почему — станет ясно позже. Оставив расписку в водительских правах с чужой фотографией, мы получаем 700 баксов и кипу газет бесплатных объявлений, датированных 1968 годом. Смысл происходящего пока малопонятен, однако заставка (там изображен набриолиненный молодой человек за рулем роскошного кабриолета с адекватной девушкой на заднем сиденье), рок–н–рол из скрипучего спикера и процедура заполнения водительских прав подсказывают нам, что надо купить машину.

> **Мнения об игре**
>
> "Боже, как я люблю свою машину! Если бы только у меня были деньги, чтобы опустить крышу и поменять задние колеса..." — вздыхает Папа Джо, журнал Game Bytes.
>
> "Великолепная возможность доказать себе, какой вы отличный механик. Купите "помойку", превратите ее в конфетку и покажите этим пижонам, кто главный на этой улице. Потрясающая игра для тех, в ком жив дух шестидесятых!" — заключает некто Шестидесятник из того же Game Bytes.

Беглое изучение объявлений в разделе "подержанные автомобили" показывает, что с семью сотнями в кармане в 1968 году можно купить либо откровенный хлам, либо мечту пенсионера. Предлагается "Mercury Monterey 1960 г/в, на ходу, отличная покупка!", "Ford T–bird в отличном состоянии, 1961 г/в" или даже " Ford Victoria, 1951 г/в. Состояние новой машины". Ага, как же. Где–то я все это уже слышал.

Повышенное слюноотделение вызывает Corvette v8 1963 г/в за $700, однако точно такой же, но на три года старше, стоит уже четыре с половиной тысячи. Подозрительно... Возможно, у него с документами не все в порядке? Или движок мертвый? Короче, надо смотреть. С некоторым трудом вспомнив, что это игра и при желании процесс выбора первой машины можно будет повторить, мы все же с трепетом заглядываем в раздел дорогих машин: Shelby GT500, Dodge Charger. О, бейби...

Cruisin' the town

Необходимые формальности при покупке улаживаются с незнакомой нам простотой, и вот уже сверкающий хромом T–Bird вкатывается в наш гараж. Нетерпеливо покопавшись мышью в окружающем бардаке (каждый предмет здесь отзывается надписью в информационной строке, предлагая использовать себя), мы обнаруживаем спасительный выход и, конечно же, едем опробовать покупку.

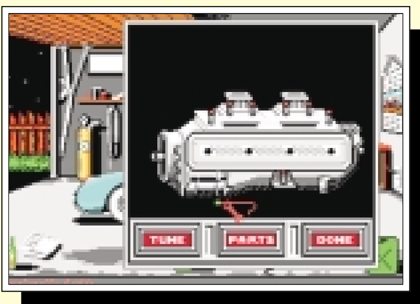


▲ **Перед покупкой машину можно только "посмотреть". Впрочем, в некоторых случаях этого вполне достаточно.**

▼ **Наша первая машина... Что ж, всем приходится с чего-то начинать. Стоит вложить еще "штуку", и этот роскошный "Шевроле" превратится в настоящую конфетку.**



Old12b.p65 114 12.11.2000, 22:17



Настоящая “чайная церемония” для любителей полежать под машиной. Каждую детальку приходится отвинчивать самостоятельно, в два оборота.

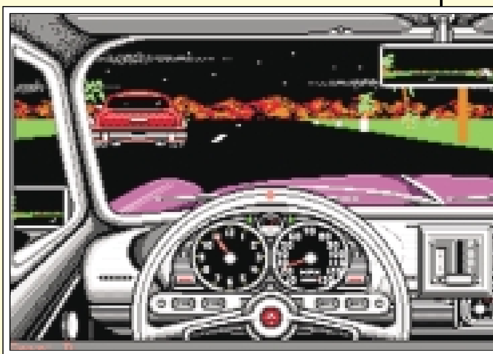
Пять минут славы на автопилоте по улицам родного города с финальной точкой в районе местного фаст-фуда. Вокруг — выставка достижений автомобильной промышленности США. Робко паркуемся (“паруемся”, пар куемся”, “парку емся” — предлагает умный редактор) и ждем продолжения банкета. Мимо нас, один за другим, проезжают экзальтированные пижоны на потрясающих машинах. Щелкнем на самом скромном из них мышкой и предложим погоняться. Драг-рейс. Скажем, на 50 баксов. Нет проблем. Через минуту, когда автоматическая коробка передач соизволит воткнуть третью, соперник уже будет ждать нас на финише. Wadda loser! Смысл игры стал предельно ясен. С позором отступаем обратно в гараж.

Гараж

Нас вновь ждет газета бесплатных объявлений. На оставшиеся деньги покупаем спортивный карбюратор, модернизированную головку блока, спортивные “слики”. В процессе покупки приходится несколько раз начать игру с начала, потому что (удивительное дело) спортивный карбюратор производства компании Chrysler отказывается вставать на движок V-6 от GM.

Все операции по апгрейду игра растягивает в сладкий сон автоманьяка. Домкрат неторопливо поднимает машину, старые колеса, похожие на спасательные круги с “Титаника”, также неторопливо выкатываются из гаража, а навстречу им уже спешат (не спешат!) роскошные слики на дисках увеличенного радиуса. Процесс замены карбюратора, двигателя, трансмиссии у непонимающих, торопливых людей вызовет приступ ярости. Сначала вы должны ручками отвинтить болты, на которых крепится деталь, затем подождать, пока она исчезнет за пределами экрана, выбрать из списка новую железку, дождаться ее благополучного приземления (боже, разве это хромированное чудо не стоит каждого цента?) и снова прикрутить ее на место. Настройка двигателя заключается в водворении абстрактного ползунка в позицию, помеченную красной полоской, — чистейшей воды фикция, как и заворачивание гаек.

Смысл всех этих манипуляций только один — дать вам возможность насладиться процессом сборки СВОЕГО хотрода. Мы укорачиваем стойки крыши, чтобы машина смотрелась агрессивнее, красим кузов в нежно-розовый цвет и переводим на дверь понтовую картинку за пять “зеленых”. Вот теперь тебя люблю я! Такой машины нет ни у кого в мире.



Графический engine не потрясает воображение, но вполне выполняет свою функцию. Машина видна, дорога тоже. Вправо-влево, газ. Тормоз, как правило, не используется.

На следующий день “кастом” T-Bird уверенно “делает” на драг-рейсе большинство конкурентов, и мы зарабатываем наши первые деньги. Впрочем, серьезно обогатиться можно только в “больших” гонках за городом. Это занимает существенно больше времени, чем “драг”, и повышает вероятность попасть в серьезную переделку, но... pink slips — это как наркотик. Победивший в гонке получает машину проигравшего, со всеми потрохами! Вот он, путь к Shelby GT500...

Постепенно, методом проб и ошибок, игрок познает смысл слов “manifold”, “trnsmsn”, “carb.”, а также учится отличать 2-brl от 4-brl. Причем неважно, разбирается ли игрок в автомобилях и представляет ли реальное назначение запчастей, о которых идет речь. Результат — разгон до сотни, максимальная скорость и управляемость в поворотах — можно ощутить на собственной шкуре.

Сжечь сцепление, убить движок, а то и расколотить “тачку” в хлам во время гонок — проще простого. Конечно, продавать аварийный “Корвет” и садиться за руль ленивой, как летний сон, “Виктории” очень не хочется, и это еще один стимул беречь свою машину.

Выигрывая одно авто за другим, игрок постепенно поднимается по “карьерной” лесенке. Все опаснее соперники, все выше ставки. Как правило, держать в гараже несколько машин не имеет смысла. Выигранные авто становятся либо “донорами” износившихся запчастей, либо сразу продаются через ту же “Из рук в руки”. Забавно, но тут можно торговаться. Одну и ту же машину можно продать и за три тысячи, и за четыре — все зависит от вашего терпения и удачи.

Цель и средства

Цель игры — победить Короля. Это самый крутой в Street Rod пижон, рассекающий с клевой девчонкой на Shelby GT500, “заряженной” по максимуму. Встретить Короля у кафе — уже счастье, а чтобы победить его — мало собрать такую же по крутизне “тачку”, нужно еще приобрести авторитет в тусовке.

Поиск кандидатов для “отъема” машины представляет собой сложную психологическую игру. Если ваша машина явно круче, пижон не станет рисковать своим обожаемым авто. Если он проиграл вам вчера драг-рейс, не рассчитывайте, что он согласится на pink slips сегодня, ищите либо нового соперника, либо... попробуйте поддаться. Проиграйте пару сотен, а потом отберите у лузера машину! Будут периоды, когда никто из знакомых не согласиться заключить пари даже на “пятерку”. Дураков нет. Придется днями ждать, пока на стоянке у кафе появятся новые лица.

Кстати, о самих гонках. Они примитивны до безобразия. По технологиям Street Rod отстает от того же Test Drive на целую вечность, но это не имеет никакого значения. Трасс всего две — совершенно прямая для драг-рейса и почти прямая для все остального. Сужение дороги справа, сужение слева, сужение с обеих сторон, финиш. Все. Этого достаточно, чтобы в сочетании с возможностью разбить машину о придорожный столб вызвать у игроков высокое кровяное давление и форсированную выработку адреналина. Уверен, более серьезный акцент на “физике”, трассах и прочем только испортит все дело. В Street Rod главное совсем другое. И если вы еще не поняли, что именно, — я потратил две полосы ценнейшей журнальной площади впустую.

Street Rod

ЖАНР	Стратегия/аркадные автогонки
Разработчик	California Dreams
Издатель	California Dreams
Суть Под маской аркадных гонок прячется увлекательнейшая стратегическая игра.	**Дата выхода** 1989 год

Системные требования	
Процессор	8088+
ОС	MS-DOS
ОЗУ	512 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA, Hercules
Звук	PC Speaker
Контроллеры	клавиатура

Рейтинги	
Сложность	простая
Графика	3
Звук	4
Музыка	3
Сюжет	5
Управление	4,5
Интересность	4,5

Destination:\ Secret Weapons of the Luftwaffe |

Орлы Люфтваффе



Господа. Арийцы. Асы. Над нами нависла страшная угроза, тень западной демократии. Наше небо бороздят собранные руками черных самолеты, наш воздух оскверняет картавый американский английский, а путь каждого бомбардировщика отмечен полосой банок из-под кока-колы и тоннами использованных жевательной презервативов. Родина в опасности!

Начните чтение с этой заметки!

Самый увлекательный из авиасимуляторов — конечно, после F-19. SWOTL является идейным продолжением Battle of Britain и унаследовал графически точные модели самолетов, внимание к наземным объектам и склонность к моделированию глобальных воздушных шоу. Фирменным блюдом "Секретного оружия" стала концепция интерактивных военных кампаний начиная с 1943 и заканчивая 1945 годом. Вы, пилот-ас, можете повлиять на ход великой войны! Что еще нужно вашему эго? Чины, награды, власть, новые самолеты? SWOTL гарантированно предложит вам это.

Александр ВЕРШИНИН

Наши главные цели: сохранить бордели, где расслабляется элита немецких военно-воздушных сил, защитить наших бравых пехотинцев-землекопов, уберечь хранилища авиационного и реактивного топлива. Кроме того, постарайтесь спасти стартовую площадку наших гениальных ракет V1/V2 и шарикоподшипниковый завод, если заметите, что эти объекты бомбят янки. Майн кампф, да здравствуют лав парад и шнапс!

Совершенно секретно

Мой фюрер, янки выпустили новое агитационное оружие. Они модернизировали LucasArts, завод по производству ваших любимых квестов, и создали отменнейший авиасимулятор, дабы тренировать своих пилотов. К счастью, в числе топ-менеджеров фирмы-производителя оказался наш шпион. Благодаря его преданности Родине и Вам, первый гражданин, пропагандистская химера под названием Secret Weapons of the Luftwaffe стала обоюдоострым оружием. Теперь американские клинтонюгенд поймут, как скучно бомбить мирные города великой Германии и как замечательно и достойно защищать белокурых немецких фройляйн за штурвалом лучших турбовинтовых и реактивных самолетов в мире!



Да, мой фюрер, они знают о Go-229, Me-163 и даже нашем орудии авиа-армагеддона — Me-262! Но это к лучшему. Железные ястребы нашей победы выглядят как никогда мощно и красиво в революционном графическом engine' SWOTL. Американская машина политической дезинформации слишком увлеклась и создала почти идеальные подобия наших гордых птиц войны. Когда сидишь в кресле стрелка-радиста в огромном безобразном B-17 и беспомощно наблюдаешь, как прямо на тебя стремительно пикирует, ведя огонь из бортовых скорострельных пушек, Me-262... Даже опытные воздушные асы, ученики барона фон Рихтгофена бледнеют и зовут маму при виде столь грозной картины. Трое из них сейчас находятся в психиатрической лечебнице. Их бин капут мозген.



▼ **На FW-190 можно было повесить дополнительные пушки, делая его вооружение абсолютно летальным.**

Рыцари неба

Графика в SWOTL зер гут, но режим кампании и достоверность алгоритмов повреждений самолетов поражают не меньше. Начиная полномасштабную игру Tour of Duty, потенциальные пилоты Рейха смогут решить участь Второй мировой! Защищайте Родину и фюрера (гоп-хайль!) на пике способностей, и, быть может, непобедимая Германия все-таки сможет избежать позорной капитуляции. Ситуация на фронте целиком зависит от того, насколько удачны воздушные рейды проклятых американос, сколько заводов продолжают работать для фронта.

Поэтому садитесь за штурвалы наших лучших машин, верткого Me-109, грозного воздушного танка Fw-190 или трех реактивных истребителей. Покажите жалким B-17, P-47 и даже P-51D (на них вы тоже можете полетать, чтобы оценить их немощь) превосходство немецкой инженерной мысли. Заряжайте свои пушки, заходите со стороны солнца — и ауф видерзейен, майн либен!

Secret Weapons of the Luftwaffe

ЖАНР | Авиасимулятор

Разработчик	LucasArts
Издатель	LucasArts

Суть
Чарующе красивый, весьма сложный с точки зрения физики и даже стратегии авиасимулятор. Вторая мировая, США против Германии. Кто сильнее?

Дата выхода
1991 год

Системные требования

Процессор	80386
ОС	DOS 3.3+
ОЗУ	4 Мбайта
Видеорежимы	VGA
Звук	Adlib, Roland MT-32, Sound Blaster
Контроллеры	клавиатура, мышь, джойстик

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	4,9
Звук	4
Музыка	4,6
Сюжет	4,9
Управление	3,8
Интересность	**4,8**

Old12b.p65 116 12.11.2000, 20:14

Остров головорезов



Крохотный шажок для замечательной системы SCUMM и огромный шаг для всего играющего человечества, The Secret of Monkey Island создана, конечно же, компанией LucasArts (сменившей вывеску LucasFilm Games). Мы не будем затрагивать здесь другие квесты товарища Лукаса — они общеизвестны и великолепны, но с тем же успехом в LucasArts могли бы начать прямо с MI и все равно обессмертить свое текущее имя.

Начните чтение с этой заметки!

Говоря о The Secret of Monkey Island, крайне трудно оставаться серьезной. Надо, наконец, выбить из головы эти дурацкие морские словечки! И запретить себе ругаться — дети кругом. Я так долго потешалась над злоключениями Гайбраша, последнего карибского романтика, вместе с LucasArts и Роном Гилбертом, что каждое мгновение The Secret of Monkey Island представляется мне драгоценностью, а сама игра — сундуком с сокровищами.

Маша АРИМАНОВА

Честь сотворения MI принадлежит Рону Гилберту (Ron Gilbert), одному из создателей той самой адвенчуры на заре времен (см. выше расшифровку аббревиатуры SCUMM). Мы писали о ней года два назад, и блеснувший в ту пору алмазный талант Рона Гилберта прошел огранку временем, засиял истинным мастерством. Концепция, сюжет, диалоги Monkey Island совершенны, отточены, неповторимы, это удивительная игра, игра джентльменов удачи.

Карта сокровищ, пиратская копия

Экраны VGA в 256 цветов со все более живой анимацией (спасибо SCUMM-усовершенствованиям!) восхитительны, они напоминают тропические открытки с парусниками, островами, голубыми карибскими горизонтами, пальмами и милым притоном, населенным декоративными мореходами в камзолах и треуголках.

Заведение называется Scumm-bar, а Гайбраш Трипвуд на его пороге мечтает стать пиратом. Надо сказать, корсарский титул не светит хроническому неудачнику и слабаку даже на архипелаге с такими патриархальными представлениями о жизни морской вольницы. Уморительные пираты Рона Гилберта словно сбежали из пещер диснеевского аттракциона, они пьют грог, разъедающий кружки, сквернословят, болтают о кораблях и несметных богатствах. Дабы отвязаться от Гайбраша, завсегдатаи таверны изобретают три испытания. Фехтование, воровство и поиск сокровищ встают на пути Трипвуда к опасным приключениям, плаванию на загадочный Обезьяний остров, битве с призрачным капитаном Ле Чаком и спасению Илейн Марли.



И уже первые безумные экзамены ярко демонстрируют нам ироничную, остроумную, но трогательную природу MI. Неуклюжие попытки героя следовать пиратскому канону оставят равнодушным лишь каменное сердце. Между тем, как Гайбраш намерен украсть идола из губернаторского дома, охраняемого кровожадными пуделями, и тем, как идол ему достается на самом деле, лежит катастрофическая пропасть. Способ, разумеется, смешон — вы даже не представляете, насколько.

Так говорил Джон Сильвер

Величайшее достижение Рона Гилберта — замечательная языковая стихия, своеобразный пиджин, арго персонажей. Пиратская речь пересыпана корабельной терминологией, исковерканными командами и потрясающими, запоминающимися на всю жизнь ругательствами. Сквернословие возведено в ранг искусства, фехтование целиком состоит из выпадов словесных, не сабельных.

MI — длинный и сложный квест, причудливым образом сочетающий самые кристально закономерные и самые нелогичные в мире задачки. Уже в статусе пирата Гайбраш собирает команду, покупает корабль в пункте продажи подержанных судов, поднимает Веселого Роджера, отправляется в плавание с помощью магического эликсира и выстреливается из пушки на берег Обезьяньего острова. И вы опять же не представляете, с какой частотой искренняя ненависть к MI и всему, что с игрой связано, будет сменяться безграничной любовью. Настоящую адвенчуру игрок обязан ненавидеть хотя бы раз в пятнадцать минут.

◀ **Мимо Scumm-bar не пройдет ни один нормальный человек с пиратской стрункой в душе, а струна эта присуща каждому нормальному человеку.**

The Secret of Monkey Island

ЖАНР | Квест

Разработчик	LucasArts
Издатель	LucasArts

Суть
Самая естественная игра о пиратах и один из лучших квестов в Солнечной системе.

Дата выхода
1990 год

Системные требования

Процессор	8088
ОС	MS-DOS
ОЗУ	640 Кбайт
Видеорежимы	CGA, EGA, VGA
Звук	Adlib, PC Speaker, Roland MT-32 (а также LAPC-1)
Контроллеры	клавиатура

Рейтинги

Сложность	высокая
Графика	5
Звук	4,6
Музыка	5
Сюжет	5
Управление	4,9
Интересность	**5**

Old12b.p65 117 12.11.2000, 20:15

Откуда растут двигатели

Где заканчивается симулятор (вроде горячо любимого всеми F-19) и начинается аркада? Ответа, пожалуй, не знает никто, даже разработчики. Да, наверное, его просто нет: оба этих жанра плотно и тесно пересекаются. И лучший тому пример — наша сегодняшняя новинка, F-29 Retaliator. На симулятор похоже не слишком, но приземлиться в нем дано далеко не каждому...

> **Начните чтение с этой заметки!**
>
> Именно эта игра приобщила меня к новому виду развлечений: крутейшей зарубе друг против друга, причем не на привычном сплит-скрине, а так, как это должно быть: при соединении по модему или просто по нуль-модемному "шнурку"! Ракета, всаженная в то самое место, откуда двигатели растут, дает чувство победы, не сравнимое ни с чем. Враг пищит, плачет и ругается нецензурными словами, мечтая о реванше. Наивный — он забыл, с кем имеет дело...

Господин ПЭЖЭ

В далеких, но от этого не менее счастливых краях, под сенью звездно-полосатого флага, в уютных пяти углах (не питерских) заседали как-то толстопузые генералы. И решили, что давно пора молодому поколению построиться и радоваться. Одна проблема — у них подобные вещи делаются не так просто и дешево, как у нас. Впрочем, и денег пропорционально больше, так что можно что-нибудь и придумать. За то им зарплату платят.

Подумали — и придумали. Решили ПиАром (*амер.* PR — Public Relations) заняться. И вовсе не "черным", как модно по другую сторону океана, а совсем даже звездно-полосатым. Если тинейджеру показать, что "гасить" подлых ящериц (почему ящериц? а какая вам разница, как их звать?) на 29-х Мигах — круто и интересно, то он, когда подрастет, поведется на лозунги ближайшего рекрутера без всяких проблем. Правда, сейчас мир стал куда мельче, чем во времена изобретения этой стратегии, и повелись отнюдь не только местные, но и вероятные противники... Впрочем, генералы позаботились и об этом.

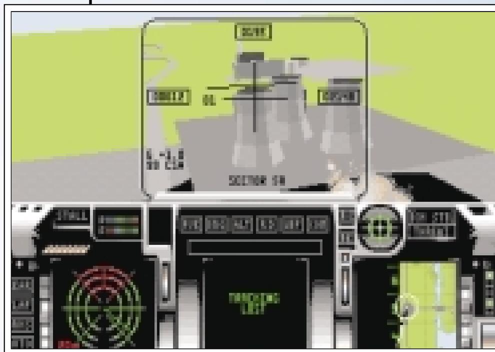
Торжество технологий

Почему "технологий", а не одной какой-то? Очень просто. О самой игрушке — чуть позже, а о том, что вызвало ее к жизни — прямо сейчас. В Соединенных Штатах оф Америки активно работают над новейшими самолетами, призванными служить основой военно-воздушных сил (по-тамошнему Air Forces) XXI века. Нас сейчас интересуют два из них: Advanced Tactical Fighter F-22 и Forward Swept Wing F-29.

Если кто-то не помнит, то за окном идет холодная война (без ядерного зонтика на улицу лучше не высовываться), и показывать всем и каждому технологические новинки странно даже для американских генералов. Поэтому F-29 хотя бы отдаленно похож на свой технологический прототип (X-29, достаточно широко известный всем заинтересованным разведкам на сегодняшний момент), а вот F-22 создан чисто из головы. Художники сели в кружок, почитали умные книжки о будущих самолетах и нарисовали нечто зрелищное, секретов не раскрывающее и потому генералов ничем не напрягающее.

Впрочем, внешний вид — это еще не все. Самолеты, кроме всего прочего, имеют приятные сюрпризы и под металлической шкурой. В 1979 году вояки захотели заменить классический F-15 и предложили самолетостроителям рассмотреть эту проблему. В итоге, изучив предложения, было решено, что главными атрибутами самолетов будущего станут: STOL (вовсе не стол, а укороченная дистанция взлета и посадки), Stealth (невидимость для радаров) и Supercruise (возможность без форсажа поддерживать скорость выше звуковой). Задача разработчиков — создать самолет, который до своего уничтожения собьет хотя бы четыре вражеских.

В итоге в 1986 году "Локхид" и "Боинг" образовали одну команду, а "Нортроп" и "Макдональд-Дуглас" — другую, и начали соревноваться за право строить эти чудеса. В производство же эти самолеты планируется запустить в 1994 году. Получится не так уж дорого: всего-то миллиончиков 60 за штуку. Зато какие возможности... К примеру, сверхманевренность. Вместо громоздких воздушных тормозов у двигателей Pratt and Whitney XF-119 будут сопла с возможностью реверсирования и, заодно, регулируемым вектором тяги. Процессом будет руководить компьютер, поскольку чело-



Дороги, города, полутона и мелкие детали — летай и радуйся.



Лично я выбираю F-22, он приятнее, хотя и не так пижонист.



Умри, подлая ящерица, и помни обо мне на том свете!

веку просто не дано управиться со всем этим хозяйством. Дергая за джойстик, пилот проинформирует железку, что хочет резко повернуть, а дальше произойдет куча сложных событий: и сопла повернутся, и закрылки на MAW (Mission Adapted Wing — крыло, адаптируемое к задаче) отогнутся хитрым образом, так что фюзеляж развернется как надо и самолет оптимально войдет в маневр, а у пилота либо потемнеет в глазах (если маневр будет "вверх" и кровь отольет от мозга), либо покраснеет (например, в верхней части "горки", когда сосуды в глазах нальются кровью, как у быка).

Полетав на обоих доступных самолетах, я вам так скажу: пусть F–29 неподражаем с художественной точки зрения, реалистичен по самое не балуйся и игра названа его именем, но лично я летаю исключительно на F–22. Эта штуковина ближе и роднее, и управляется (видимо, из–за традиционного расположения крыльев) приятнее и удобнее, а главное — в случае чего именно от него придется отбиваться (похоже, именно его и собираются реализовывать к 94 году). И, скажу я вам, перспектива сидеть в Миг–29 против такого монстра не слишком воодушевляет: в игре я уже благополучно прошел тихоокеанскую кампанию (полковником, конечно), сколько братьев–русских положил — подумать страшно. А ведь в жизни мне придется быть с другой стороны прицела... Хорошо еще, они все побьются при попытке приземлиться, даже мне это удается с немалым трудом, а уж среднему Джону Смиту...

Ну ее, эту реальность

Понятно, что игра сделана в значительной степени в пропагандистских целях, но дело ведь не в этом. Получилось–то замечательно! Помните, я обещал торжество технологий? Вот и второй технологический изыск: игра практически не тормозит — на 286–м вполне можно играть, а уж на 386–й машине проблем не будет вообще.

Молодая команда Digital Image Design начинает свой трудовой путь весьма пристойно, недаром ее публикует сам Ocean. Более того, она благополучно "окучила" кроме любимого нами "писюка" еще и парочку странных компьютеров: Commodore Amiga и Atari ST, причем на "Атари" даже вставили оцифрованную речь! Ну, на ПК это сложнее, звуковые платы есть далеко не у каждого, а воспроизводить приличный звук через спикер — задача весьма сложная (помнится, мой любимый симулятор гольфа, умеющий это делать, заметно притормаживает в те моменты, когда в кустах начинают поскрипывать цикады). В симуляторе самолета тормозить, увы, нельзя — собьют и фио не спросят.

Художники сели в кружок, почитали умные книжки о будущих самолетах и нарисовали нечто зрелищное, секретов не раскрывающее и потому генералов ничем не напрягающее.

Как я уже отметил, все вполне шустренькое, красивенькое и очень даже детализированное. Причем, этого "всего" явно много. Штук 50 миссий, разнообразные здания, техника, дороги и строения на земле. И, напомню еще раз, практически без тормозов.

Само собой, хорошие вещи даром не даются, и с оптимизацией, увы, чуток переборщили. Горы выглядят красиво, сложные такие, пирамидальные, а вот где–то внутри они обсчитываются как примитивные прямоугольные параллелепипеды, так что поблизости лучше не летать — можно разбиться о воздух.

Так надо

А знаете, что меня сильно порадовало? Маленькие размеры боевых полей. Пусть любители симуляторов плутают над полномасштабной центральной Европой в F–19, это их проблемы. А я лучше научусь точно выходить на полосу и аккуратно снижать скорость до работы закрылков и выпуска шасси, ибо отточить процесс посадки до автоматизма — задача для очень хороших рефлексов.

Если помните, самолет будущего имеет над типичной ракетой преимущество в скорости почти в два раза, да еще и летает быстрее звука без форсажа и закладывает маневры с такими перегрузками, что пилот надолго теряет зрение. Так что и в реальной жизни полеты и битвы будут довольно скоротечными и больше похожими на action, чем на симулятор. И это правильно!

Мнения об игре

"Отличная графика, показывающая города, мосты и даже движущиеся танки. Полетная модель весьма проста, зато набор оружия поистине обалденный, включает даже пресловутый AIM–9X, "Сайдвиндер", запускаемый назад, о котором сейчас ходит столько слухов", — радуется игре Iwan с сайта The Underdogs (www.theunderdogs.org, рейтинг игры: 9,2/10).

Некто P.M.Боерс из Vrije Universiteit Amsterdam, изучая вопросы реализации человеко–машинного интерфейса кокпитов (http://huizen.dds.nl/~rmboers/cockpits.htm), ругает нашего красавца: "Индикаторы должны зажигаться или мерцать для индикации важных или опасных значений, а простое изменение цвета (зеленый–желтый–красный) почти бесполезно из–за особенностей человеческого восприятия, в то время как Retaliator использует именно цветовое кодирование".

А вот обозреватель серьезного "самолетного" сайта www.migman.com считает, что "полетная модель весьма примитивна, самолет летит по рельсам большую часть времени, хотя и может сорваться в смертельный штопор. Но в целом весьма непростая игра".



F–29 Retaliator

Жанр Аркадный авиасимулятор

Разработчик Digital Image Design (DID)
Издатель Ocean

Суть
Один из лучших симуляторов по графике и технически новинкам, представленным на самолетах. А вот особой реалистичности не ждите — не для того делалось.

Дата выхода 1991 год

Системные требования

Процессор	80286
ОС	MS–DOS
ОЗУ	640 Кбайт
Видеорежимы	VGA
Звук	PC Speaker
Контроллеры	клавиатура, мышь, джойстик

Рейтинги

Сложность	высокая
Графика	4,7
Звук	4
Музыка	5
Сюжет	3
Управление	5
Интересность	4,2

Дело о похищении

В деревне Зеленые Пупыри, что под Зеленоградом (это, считай, в самом центре города-героя Москвы), произошло загадочное исчезновение девушки Марии (фамилию по ее просьбе называть не буду). Человек пропал, и это явно попахивало криминалом, а точнее — киднэпингом.

Начните чтение с этой заметки!

Зеленоградская компания "Дока", порадовавшая нас в прошлом году культовыми ShortLine и Tubis, а в этом уже успевшая выпустить великолепный "Бильярд", практически в полном одиночестве продолжает осваивать юный российский рынок компьютерных развлечений. И, вы знаете, пока это получается у нее на твердую "пятерку". Новая — на сей раз приключенческая! — игра "Доки" (программист и художник А.Силаев) тому блестящее подтверждение. Что характерно, играют все — и малые, и старые! Волшебная сила искусства, не иначе.

Майор ПРОНИН, (ис)следователь

Я принял в раскрытии преступления непосредственное участие, так как держал в руках все нити следствия. Большая помощь правоохранительным органам была оказана братом потерпевшей Михаилом, награжденным по результатам расследования именным CPU 486DX4-100 AMD 256K (RAM 8Mb), HDD 540 Mb, MI/O DC680, FDD 3"+5", SVGA 1 Mb VLB, Mon 15 inch/0.28/LR NI DIG, Sound Machine CD Pro 16 Bit (что это за тарабарщина — понятия не имею, но командованию, как всегда, виднее).

Думаю, вы с интересом полистаете вместе со мной это дело. Кое-что я буду комментировать, в других случаях следственные материалы говорят сами за себя...

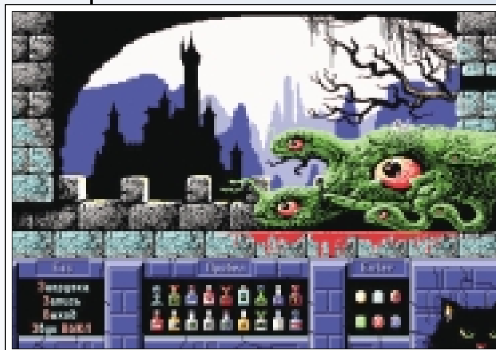
Из показаний Михаила, брата потерпевшей "...Манька всегда доставляла нашей трудовой семье кучу неприятностей: то двойку по природоведению принесет, то за один присест слопает годовой запас варенья, то, возомнив себя великой художницей, разрисует весь дом акварельными анютиными глазками и пастельными одуванчиками. Короче, глаз да глаз... В то утро мы решили прошвырнуться с ребятами на речку, но эта приставучая коза принялась канючить, чтобы мы взяли ее с собой, иначе она распишет папину с маминой комнату (цитирую) "в стиле художника Малевича". Я же говорю: террористка. Пришлось тащить и ее.

По дороге Маньша устроила возню с волейбольным мячом, потом запулила его в кусты, а когда я отправил девчонку на его поиски — взяла и пропала. Вместе с мячом. Прямо-таки испарилась..."

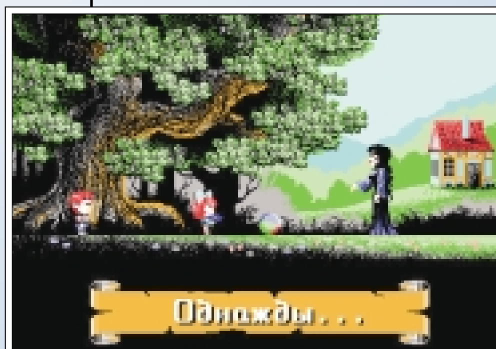
Следственный эксперимент Получив заявление о пропаже, мы выехали на место происшествия, где провели следственный эксперимент: роль исчезнувшей Марии исполнял старшина Сидоров. Однако указанные следственные действия результатов не принесли: старшина, пинавший аналогичный мяч в те же самые кусты, не пропадал. Нас это удивило и огорчило. Выходит, это не телепортация и даже, понимаешь, никакой не полтергейст...

Из рассказа потерпевшей Марии, сделанного ею после освобождения "Мальчишки, конечно, дураки и проучить их следовало, но на этот раз я ничего такого не планировала. Честно. Просто когда пошла за мячом, по дороге сорвала один симпатичный цветок — я такого еще не видела, и тут из кустов выскочила какая-то здоровая бабка, схватила меня под мышку и... От страха я лишилась чувств и больше ничего не помню."

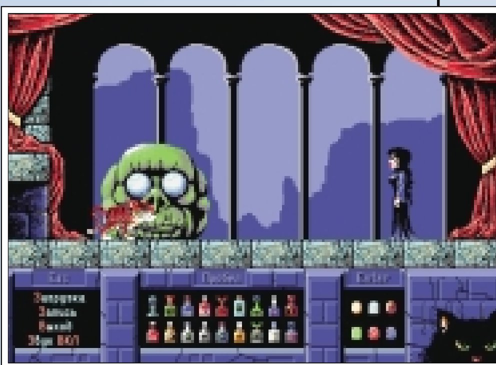
Военная хитрость Отбросив версию с полтергейстом и прочими зеленопупырскими треугольниками, мы, понятное дело, снарядили старшего сержанта Полканова, который быстро взял след и привел нас в соседнюю деревню Синие Пупыри, к многоэтажной фазенде в стиле позднего средневековья, принадлежащей местной богатейке и любительнице цветочков г-же Н. (фамилию не называю, но она свое получила)... Что делать? Телефон те-



Однажды, став мышкой, Миша забрался в такие казематы, откуда можно было выйти только нажав на "Загрузку"... Кстати, на заднем плане фотографии прекрасно просматривается вечерний Зеленоград.



Ничто не предвещало беды...



Финальная сцена. Слева — брат потерпевшей Михаил, справа — гражданка Н. Задержание будет проведено без стрельбы, одними зубами. Высокий класс.

перь просто так не прослушаешь, обыск не проведешь. Нужен ордер. А кто нам его даст (ведь гениальный нюх старшего сержанта Полканова в дело не подошьешь)? Короче, переговорил я по пейджеру с начальством, и оно дало добро на военную хитрость, а именно...



Mick

ЖАНР | Квест/платформер

Разработчик	DOKA Company
Издатель	DOKA Company

Суть
Казалось бы, все просто: броди по замку в поисках пропавшей девочки, собирай эликсиры, расколдовывай животных, по мере необходимости, чтобы облегчить себе путешествие, сам превращайся в этих животных... Но сколько же удовольствия, благодаря ювелирной выверенности игрового процесса, доставляют вечера, проведенные с “Миком”!

Дата выхода
1993 год

Системные требования

Процессор	80286
ОС	MS-DOS
ОЗУ	1 Мбайт
Видеорежимы	VGA
Звук	PC Speaker
Контроллеры	клавиатура

Рейтинги

Сложность	средняя
Графика	3,5
Звук	2,6
Музыка	n/a
Сюжет	4
Управление	4
Интересность	**4,4**

Из показаний брата потерпевшей “...Дяденька майор Пронин велел мне переодеться божьей коровкой, снабдил видеоаппаратурой и микрофоном и приказал ползти в расположение фазенды, где, возможно, была спрятана непослушная Муська. Я так и сделал. Прошмыгнул незамеченным под дверью и оказался в мрачном каменном подземелье...”

В казематах Парень нас выручил: его умелые съемки в помещениях фазенды предполагаемой преступницы и не менее грамотные поисковые действия легли в основу обвинения и в конечном итоге привели к разоблачению г-жи, а ныне гражданки Н. и ее осуждению Зелонопупырским народным судом. Как выяснилось в ходе следствия, Мария была не единственной жертвой. В казематах мрачного дома найдены десятки человеческих скелетов обоего пола. Кроме того, злоумышленница очень не любила животных, которых подвергала жестоким генетическим экспериментам...

...Дяденька майор Пронин велел мне переодеться божьей коровкой, снабдил видеоаппаратурой и микрофоном и приказал ползти в расположение фазенды, где, возможно, была спрятана непослушная Муська. Я так и сделал.

Из Мишиных показаний “Я все время думал о непутевой Манюхе, которую все же очень люблю. Это придавало мне мужества, так как поначалу в доме было очень страшно...

Еще будучи божьей коровкой, я провалился в какую-то глубокую каменную яму, в которой нашел один камешек, а вернее, приборчик, который... (описание прибора и принципа его действия секретны. — **Майор Пронин**).

Став вновь человеком, я мог беспрепятственно ходить по замку-фазенде в поисках сестры. Но упрямой девчонки нигде не было, зато мне попадались клетки с какими-то загадочными живыми уродцами, как будто слепленными из отдельных частей самых разнообразных животных. Иногда в самых неожиданных местах я находил симпатичные бутылочки, чье содержимое... (содержимое бутылочек секретно. — **Майор Пронин**).

“Что делать?” — спросил я по рации у дяденьки Пронина, наткнувшись на очередную бутылочку, на которой было написано: “Выпей меня, Миша!”. “Разрешаю попробовать. Ответственность беру на себя”, — ответил он. Так я и поступил. После этого диковинные



Генетика и впрямь — жестокая буржуазная наука. Где вы видели в России таких лягушек, гражданка Н.?

обитатели клеток стали превращаться то в мышку, то в белочку, то в тигра, которые с помощью... (секретно! — **Майор Пронин**) оказали мне содействие в поисках Манюхи, указывая самые невероятные ходы и пугая местных монстров. Больше всего я благодарен птичке, которая, собственно, и... (совершенно секретно! — **Пронин**)...”

Берегите природу Далее Миша привел составленную им подробную карту фазенды и места, где он обнаружил свою сестру и сторожившую ее гражданку Н. Как вы понимаете, карта тоже секретна. Могу лишь сказать, что на ее составление у отважного юноши ушло почти три дня, полных удивительных и опасных приключений.

Так было раскрыто это преступление, приведшее к разоблачению опасной синепупырской мафиози, истязавшей людей только потому, что те рвали цветы. Люди, будьте бдительны! Берегите природу, вашу мать!

Мне остается добавить, что иногда, мрачными московскими вечерами, когда за окном моего кабинета на Петровке (естественно, 38) завывает вьюга или льет дождь, или светит закатное солнце, я, закончив очередную разборку в “Думе”, к которому в последнее время прикипел душой, прячу в сейф шотган и запускаю файл mick.exe. И на душе светлеет...

Мнения об игре

“...сама идея победы добра над злом и способ ее реализации здесь отвечают моим представлениям о том, какой должна быть НАСТОЯЩАЯ игра. Причем важно, что победа достигается без стрельбы, без крови и размазывания врагов по стенкам. И не надо бояться. Вам ничего не грозит”, — делится своими впечатлениями Михаил Глинников, журнал “Мир ПК”.

Old12b.p65 122 12.11.2000, 22:20

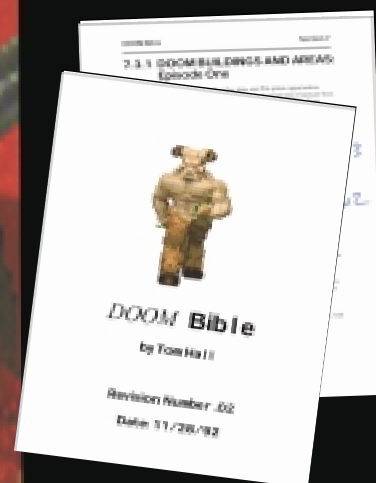
#12’2000

PIXEL_



БИБЛИЯ “ДУМА”
Совершенно секретно. По прочтении аплодировать!

стр. 2/124



DOOM Bible

by Tom Hall

Revision Number .02

Date: 11/28/92

ПРИ УЧАСТИИ



Библия "Дума"

Совершенно секретно. По прочтении аплодировать!

Том ХОЛЛ, ID Software
(с купюрами и комментариями Господина ПэЖэ)

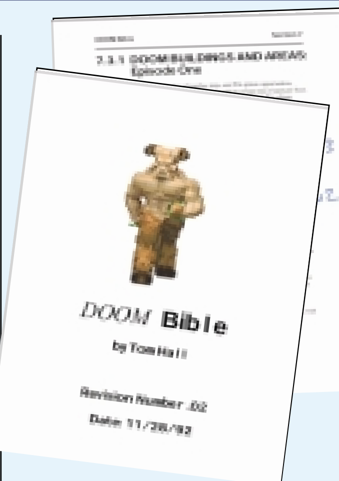
Перелистав страницы этого номера, вы без труда обнаружите кучу восторженных откликов о новинке от ID Software под названием Wolfenstein 3D. Игра действительно феноменальная, и мы будем играть в нее немало лет, но давайте посмотрим немного вперед, тем более что Самый Главный По Выдумыванию Игр в компании ID, Том Холл, по большому блату поделился с нами уникальной сверхсекретной документацией НА СЛЕДУЮЩИЙ ПРОЕКТ (!) под рабочим названием (уже неоднократно засвеченным в прессе) Green and Pissed. По большей части текст самодостаточен, но кое-где, для пущей ясности, пришлось прокомментировать. Тем же, кто жаждет испить непосредственно из источника вечной мудрости, советуем заглянуть на нашу дискету, которой комплектуется нынешний выпуск журнала, где та самая суперсекретная документация приводится в оригинале. Ищите ее в корневой директории в папке DOOM Bible!



Том Холл

1. ПАРАМЕТРЫ КОМАНДНОЙ СТРОКИ

DOOM /bugs Разрешены отладочные клавиши
DOOM /mem Показать распределение памяти в специальном окне
DOOM /EPISODE=x Запустить эпизод x, работает только при включенном /bugs
DOOM /LEVEL=x Аналогично, запустить уровень x
DOOM /END=x Показать завершающее видео эпизода x
DOOM /lothar Начать игру с начала в "режиме бога" и с бесконечными патронами
DOOM /backdoor В коммерческой версии не обращать внимание на защиту от копирования
DOOM /instore Показывать демо-ролик до отключения
DOOM /follow Показывать имена вызываемых процедур в специальном окне
DOOM /diagnostic Верхние два окна показывают диагностическую информацию
DOOM /bubbies Заменить всех актеров на голых женщин
DOOM /prude Отменить режим /bubbies
DOOM /drunk Вызывать /bubbies время от времени



2.3.1 DOOM BUILDINGS AND AREAS: Episode One

DOOM Bible
by Tom Hall
Revision Number .02
Date: 11/28/92

***Господин ПэЖэ**: Самые интересные режимы, скорее всего, не попадут в игру. Впрочем, поживем — увидим.*

2. ДЕМО-РОЛИК

Морда монстра и список разработчиков
Видеовставка
Демо
Таблица рекордов

3. ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

Поработать над крутейшим меню в игре
Выбор тренера (только в коммерческой версии)

4. ИГРОВОЙ ЦИКЛ

Новый трехмерный движок

5. КОНЕЦ ИГРЫ

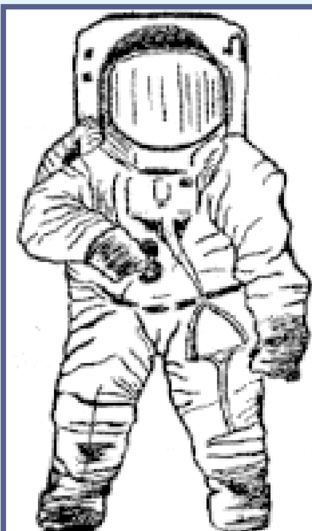
Три вида завершения игры: выход по инициативе пользователя, смерть игрока и отсутствие запасных "жизней", победа игрока. В первом случае выдается запрос на подтверждение, и если игрок говорит "да", персонаж умирает в лабиринте, и появляется панель управления. Во втором случае камера отползает назад, чтобы показать смерть, появляется окно с предложением продолжить с этого места. Если игрок отказывается — появляется панель управления.

В случае победы видеовставка будет очень похожей для разных героев (см. "Уникальные детали"), но покажет, как реагирует конкретный персонаж — одним-двумя кадрами лиц и индивидуальным текстом.

введение в маэстро



Знакомьтесь: еще живой, но уже классик — Том Холл (Tom Hall)! Работал в компании SoftDisk вместе с большинством будущих коллег по ID, делая по игре в месяц. Потом, по заказу Скотта Миллера из Apogee, придумал игру Commander Keen, и все завертелось. О себе говорит очень самокритично: "Я просто люблю целыми днями выдумывать всякие глупости", иногда безбожно повторяясь (именно он изобрел эту тупейшую зубастую крокодилину Dopefish, что пугала вас в игре Commander Keen: Goodbye Galaxy; вот комментарий Тома на этот счет: "Я просто нарисовал эту глупую мелкую рыбешку!"). В ID Software занят, собственно, придумыванием игр (персонажи, диалоги, сюжет), и должность его называется "творческий директор", так что именно он определяет, что мы увидим в следующей игре от ID... которую поначалу (см. наше интервью в новостной тетрадке журнала) незатейливо звали Green and (кхм! — **Господин ПэЖэ**) Pissed. Очень привлекательное (для разработчиков) название, но оно не выжило в борьбе с реалиями маркетинга и было заменено на DOOM.



Где же Бадди?

6. ПЕРСОНАЖИ

Общее количество — четыре.

Лорелея Чен, мускулистая высокая женщина с привлекательными, но очень уж проницательными глазами. Восточные черты лица и шрам на левом плече. [...] Преимущества: Быстрая, отлично стреляет из пистолета. Недостатки: Если ранена, старается действовать, как будто ничего не произошло, и потому раны кровоточат дольше. Плохо работает штыком.

Джон "Петро" Петрович, черный лысеющий мужчина с толстыми бровями, нет кончика правого безымянного пальца. [...] Преимущества: Хорошо стреляет из стандартного огнестрельного оружия, неплохо переносит ранения. Недостатки: Средняя скорость. Непривычен к ракетному оружию.

Димитри Парамо, толстеющий греко-испанец, симпатичный, но плохо следящий за собой. [...] Преимущества: Хорош с мощным оружием, способен перенести страшные ранения. Недостатки: Медлителен...

Ти Бэррett, рыжая и подтянутая, великолепно выглядит. Один локон постоянно норовит упасть на лоб. В арсенале имеется ведьминская веснушчатая улыбка, но применяется нечасто. [...] Преимущества: Быстра, в нее трудно попасть, наносит огромные повреждения штыком. Недостатки: Плохо переносит повреждения.

И, само собой, еще один персонаж: Бадди Дакота — тот парень, что умирает в первом же эпизоде. Постоянно носит кепку с надписью "BEOS" (расшифровка — "задница космоса"). Белый, брюнет, зеленые глаза. Хорошее чувство юмора. [...]

***Господин ПэЖэ**: Очень политкорректно. Надо же, как Америка помешана на равноправии! Две женщины, негр "Петрович", испаногрек... Брр...*

7. ЭПИЗОД 1

Небольшой, но пробивной. Ограничен 700 Кбайтами в упакованном виде для удобства загрузки.

7.1. Ад на свободе

Вы — солдат Объединенных аэрокосмических вооруженных сил (UAAF), назначенный на запасную исследовательскую станцию на темной стороне луны Tei Tenga (именно ее называют "задницей космоса"). Вместе с четырьмя друзьями вы играете в карты в ангаре. Один из них отправляется на дежурство, а тем временем ученые экспериментируют. Вспышка жуткого света — и на поверхности луны открываются двое ворот в пространстве, все быстро погибают, кто-то, кто тянется к кнопке тревоги, лишается руки, Бадди хватают, с него слетает кепка. Враги распространяются по воздуховодам и магией подчиняют себе спящих людей. Вскоре странное существо врывается в комнату. "Что за черт?!" После боя выжившие отправляются исследовать базу, и вот тут-то и разворачивается наша мрачная история. Кучка мелких, но агрессивных чужаков захватила базу. Всюду странные символы, написанные кровью людей, чем дальше — тем кровавее. По пути вы натыкаетесь на кепку своего друга. Добравшись до лаборатории, вы находите ворота в другой мир, а на другой стороне обнаруживаете двух огромных чудовищ в округлом каменном каньоне и остатки лабораторной команды. Ваш друг находится между чудовищами, кои попросту рвут его на части. Вы побеждаете их, после чего видите, что... ворота закрылись! Вы в ловушке! Вскарабкавшись на стену каньона, вы смотрите на мир с высоты потухшего вулкана: "О, черт…".

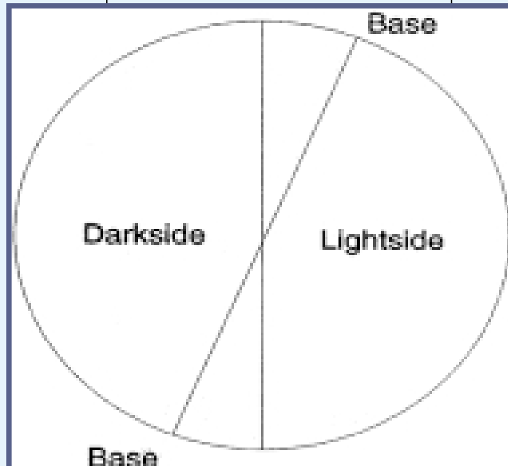
7.2. Актеры

Актеры эпизода 1:

Остальные игроки. Выглядят похоже, но их скафандры другого цвета. Прочие изменения цвета будут показывать разные виды оружия, а в коммерческой версии шлемы.

Люди, захваченые монстрами. Их униформа может быть перекрашена в разные цвета, чтобы указывать на разное поведение.

Летающие чертенята-импы. Надоедливые мелкие гаденыши, бывают разного вида, старшие будут метать сосульки и огонь.



Луна Tei Tenga. Надписи на рисунке: База, Темная сторона, Светлая сторона, База.

Солдаты-демоны. Наносят огромные повреждения в ближнем бою. Старшие атакуют магией.

Демоны-сержанты. Наносят еще больше повреждений в ближнем бою. Старшие стреляют магией, от которой закипает земля.

Братья-крушители. Двойной ужас в конце эпизода 1, эти ребята делают следующее: (вставить интересное описание поведения и способа победы над ними).

7.3. Уникальные детали

Декорации [...]

***Господин ПэЖэ**: Журнал не резиновый, и все мелочи, увы, на бумагу не влезают. Места, где пришлось резать по живому, отмечены вот таким значком: [...]. Но не огорчайтесь: на нашей дискете, прилагаемой к этому номеру, есть полная оригинальная версия Библии DOOM'а, где можно прочесть все подробности (правда, на английском языке).*

Начальная видеовставка (многие картинки повторяются, так что не волнуйтесь о ее размере)...

Вид планеты из космоса (шар)...

База на луне Tei Tenga (вращается), камера показывает светлую и темную стороны, наплыв на темную сторону, затемнение.

Комната, пять человек, играют в карты. Маленькие картинки их глаз — моргающих, смотрящих на соседей.

Дакота: Я проиграл. Все равно мне на дежурство надо. Увидимся, ребята!

Петро: Плати или умри, Бадди.

Дакота (уходя и закрывая за собой дверь): Заплачу после смены, Петро. У меня припрятано малость денег.

Вид на луну, искры и красный свет на обеих базах.

Лорелея: Ты пойдешь, Парамо?

Испуганные лица лабораторных рабочих во вспышке света.

Крупным планом глаза.

Парамо: Оставь меня в покое!

Рука тянется к кнопке тревоги, ее отрубают (во вспышке лампы).

Ти Баррett: Нерешительный малыш, а, Чен?

Парамо: Заткнись, Баррett. Ладно, я пойду...

Бадди оглядывается при свете вспышек, за его спиной лапа монстра.

Игроки предстают силуэтами в свете из открывшейся двери, в ней виден освещенный сзади монстр.

Испуганные глаза игроков.

Крупный план глазищ демона переходит в фон для титров. На фоне морды демона прокручивается список разработчиков.

Морда увеличивается и исчезает.

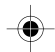
В завершающей видеовставке — мертвые демоны-близнецы. Крупным планом лицо игрока, затем комментарии других выживших игроков. (На самом деле, видимо, общий план на вершине холма, отрисовываются только выжившие.)

Параллаксом показываем панораму Ада.

Крупный план игрока: "О, черт...".

Короткий текст, расхваливающий DOOM 2 на фоне морды жуткого лорда-демона. Глаза открываются, в них появляется большая надпись "DOOM". Затемнение. Таблица рекордов. Демо-ролик.

Polygon 12'00.p65 126 14.11.2000, 12:44


Прохождение

Сквозь склад номер 2, столовую к офицерским казармам. Подобрать Руку Полковника. С ее помощью получить доступ в центр управления. Пробраться сквозь лабиринт Энергоцентра и отключить предохранители. Электричество пропадет, посредством той же Руки Полковника получить доступ в лабораторию — либо по монорельсовой системе, что опасно, поскольку там много монстров, а здоровья мало, либо через главный вход. Пробиться через лабораторию в проход к Аномалии, используя все ту же Руку. Идти туда и надрать задницу злобным демонам–близнецам.

7.3.1. Здания и уровни DOOM

Эта секция содержит позиции загадок, ловушек и т.п. Как минимум по штуке на каждом этаже. Каждая область должна содержать что–то необходимое или хотя бы интересное — иначе зачем она здесь?

Графические стили

Каждое здание относится к одному из стилей, в зависимости от этого выбираются текстуры стен; отсюда и ощущения и настроения, возникающие во время игры, к которым надо стремиться.

Старый (стиль): Первоначальные здания шахтерской колонии, возведенные фирмой Porta–Bild, строящей дешевые герметичные дома конвейерным способом. Похоже на потрепанные берлоги Джабб в "Звездных войнах", на архитектуру в "Чужих" (разве что слеплены друг с другом).

UAC: Яркие, технологичные здания от фирмы StarStruck. Похоже на фильмы "2001" и имперские здания в "Звездных войнах".

Шахта: Обветшавшие, но прочные колонны в шахте, выжженной в скале, и природные пещеры, где нашли Аномалию. Серый, красный и коричневый гранит и т.п.

Демон: Монстры "обжили" некоторые области. Что–то вроде "искусства эпохи разложения". Острые камни, с живыми органами в стенах, кое–где светятся страдающие души.

ОПИСАНИЯ ЗДАНИЙ

Ангар–2

Запасной ангар не использовался с тех пор, как базы забросили. Сейчас в нем только старое оборудование, мусор и комната, где солдаты играют в карты. Встроен в стену каньона. На втором этаже есть окно с видом наружу.

Ангар в стиле UAC, однако слегка грязноват и заброшен, с подтеками масла и ржавчиной. Кое–где беспорядок.

Подвал

Большое хранилище, масса ящиков на палеттах, цистерны.

Туалет: стандартный, три кабинки. Сюрприз: встав перед одной из них и подождав (если установлен пакет звука и речи), можно услышать звук... гм... льющейся воды.

Лифт: самый обычный, всего один. Если долго стоять на нем, слышен компьютерный голос: "Не задерживайтесь, пожалуйста, на лифте".

Стол диспетчера. Лифты из ангара.

Монорельсовая дорога: только в хранилище. Одна колея. Можно пройти этим путем, если хочется.

Первый этаж

Ангар: огромная комната, кое–где ящики. На полу большие цифры "2" и полоса для приземляющихся кораблей. Сверху — кран. Будка крановщика напротив входа. Включив электричество, можно открыть двери. Две большие лифтовые платформы могут спуститься в подвал, если есть электричество.

Главный выход: ведет к хранилищу–2.

Комната оборудования: заблокированный погрузчик и т.п.

Офис: официально выглядящая, захламленная комната.

Комната отдыха: грязная, микроволновка, ящики, столы, кресла.

Туалеты: вращающиеся двери в кабинках (чтобы показать такую возможность).

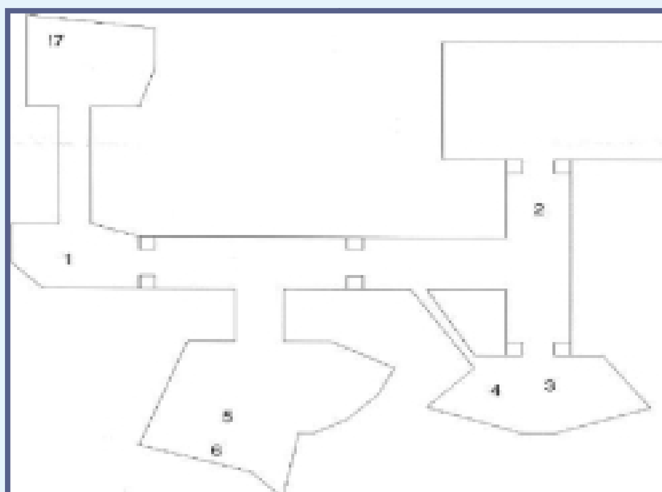
Лифт: на второй этаж и в подвал.

Второй этаж

Комната, где играют в карты: большой ящик, вокруг ящики поменьше, на большом разложены карты. Здесь должно быть (4 минус количество игроков) трупов на полу, раскрашенных в цвета, которых нет у живых.

Карта на стене с мигающими зонами проблем. Должна быть в конце коридора, чтобы монстры встречались по дороге наружу. Здесь и начинается игра.

Офис: стандартные офисы будущего. Стол, экран на стене, ящики.



Первый уровень: Запасной ангар. Надписи на рисунке: !7 — начало уровня, 1 — бывший человек, 2 — бывший человек, 3 — демон–солдат, 4 — выключатель, 5 — демон–солдат, 6 — шотган.

Туалеты: нужны стандартные туалеты для вставки повсюду.

Комната оборудования: одно из первых мест, где можно набрать вещей.

Коммуникационная: крутые компьютеры, вделанные в стену. Один пульт управления.

Лифт: ходит между тремя этажами, должен иметь индикаторы "вверх–вниз" и "номер этажа".

Управление краном: вид из окна на кран. Контрольная панель.

Окно в холле: можно увидеть поверхность и небо. Возможно, место для какого–нибудь сюрприза. [...]

***Господин ПэЖэ**: Пропущены столь же подробные описания еще четырнадцати уровней игры, которые заняли бы, как минимум, столько же места, сколько все остальное. И это только эпизод 1.*

7.3.2. Графика для объектов в DOOM

Эта секция показывает все объекты, которые нужно нарисовать для эпизода 1. Они разделены на три категории: необходимые, желаемые и необязательные. Как минимум, все необходимые должны быть нарисованы, чтобы считать игру законченной.

***Господин ПэЖэ**: В каждом из разделов, упомянутых ниже, налицо от одного до трех десятков наименований, все перечислено максимально подробно, как и положено в дизайн–документе.*

Экраны/картинки [...]

Начальная видеовставка [...]

Завершающая видеовставка [...]

Экраны выбора [...]

Оружие (на полу и для вида из глаз) [...]

Подбираемые предметы [...]

Спрайты объектов [...]

Анимация [...]

Патчи на стены

***Господин ПэЖэ**: Не удержусь, приведу в качестве примера один предмет из разряда "необходимых":*

Эротический календарь на стене (версии для каждого варианта игры по возрасту игроков, масштабируемый GIF)

[...]

Предметы, "растущие" из пола [...]

Полы [...]

Потолки [...]

Стены [...]

Актеры и подобные спрайты [...]

7.3.3. Звуки DOOM

Здесь перечислены все оцифрованные звуки первого эпизода. Они разделены на секции "загружаемые отдельно", необходимые и необязательные.

[...]

***Господин ПэЖэ**: Пропущены 43 подробных описания каждого звука.*

7.4. Уровни

Описания уровней первого эпизода

***Господин ПэЖэ**: Пропущены описания эпизодов со второго по шестой и коммерческой игры.*

14. ВЕЩИ: ОРУЖИЕ, ПРЕДМЕТЫ И Т.П.

***Господин ПэЖэ**: Наконец-то сведения о самой игре! Это явно круче и разнообразнее, чем Wolfenstein 3D!*

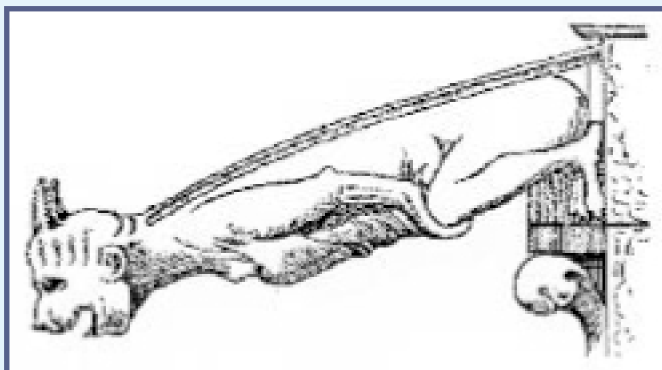
14.1. Оружие

В DOOM много видов оружия (показываются цветом):
Нож (серый). Присоединяется к пистолету. Минимальные повреждения — больше при ударе сзади.
Автоматический пистолет (фиолетовый). Один выстрел за раз. К нему цепляется нож для ближнего боя.
Шотган (синий). Один выстрел за раз. Гораздо мощнее, больше разлет. Сильная отдача.
Пулемет (зеленый). Много выстрелов, повреждения от каждого — как от пистолета.
Ракетомет (желтый). Стреляет очень мощными ракетами. Сильная отдача.

Добавляется в эпизоде 2:
Dark Claw (темная клешня, черный). Оружие монстров, выпускающее темное облако "концентрата замученных душ". Тихое, но смертельное.

Добавляется в эпизоде 3:
Probiectile (летающий датчик, оранжевый). Минимальные повреждения, но дает информацию о положении врага.

Добавляются в 4-6 эпизодах:
Spray rifle (распылительное ружье, коричневый). Множественные выстрелы в 60-градусном конусе. Мощное, как шотган, но с большим разлетом. Отдача, как от шотгана.
BFG 2704 (красный). Ужасающее оружие для полной зачистки больших залов. Слегка повреждает самого игрока. Жуткая отдача. BFG расшифровывается как "Big Fucking Gun." Самый безопасный способ использования: спиной к стене, по далекой цели.
В коммерческой игре будет последнее, редкое оружие:
Unmaker (развоплотитель, белый). Оружие демонической технологии, повреждает чистых монстров очень сильно, человеко-монстров очень слабо, техно-монстров промежуточно. Сделано из костей демонов.
Разумеется, оружию нужны патроны, так что они будут. Пули, батарейки, ракеты и души убитых людей.



14.2. Полезные вещи

Само собой, нужно здоровье. Stim-Pack и Medikit добавляют его, а Soul sphere добавляет целую жизнь.
И, безусловно, сокровища:
Чаша для крови при жертвоприношениях.
Кинжал для жертвоприношений, черно-красный.
Бриллиант "Ки". Выпадает из настоящих монстров, когда они умирают, ценный. Цвета обозначают ценность.
Дьявольская библия. Можно найти в Аду, после изучения дает знания о демонах (у игрока не будет времени использовать полученные знания). Хорошо охраняется.

Подарки разнообразные
Детекторы и т.п.
AutoMap. Автоматически строит карту, показывая, где игрок уже был.
Инфракрасный сканер. Позволяет видеть врага сквозь стены, в темноте, а также невидимых демонов.
Сонар. Показывает все выходы, как очевидные, так и секретные.

Броня
Снимает первые несколько единиц повреждений при ранении. В порядке увеличения: Duty armor, Guard armor, Battle Armor.
Demon armor: Снимает все повреждения, но при каждом ударе убывает немного здоровья.

Энергетические поля (очень мощный удар может их перегрузить)
Beam shield. Уменьшает повреждения от энергетического оружия.
Disruptor Shield. Убирает все эффекты энергетического оружия, кроме BFG.
Deflector Shield. Отражает гранаты и ракеты.
Ban shield. Материальные виды оружия не повреждаются (но не энергетические!).
И броня, и энергетические щиты повреждаются при ударах, так что рано или поздно выходят из строя.

Другие виды защиты
Shockshield. Работает как deflector shield, но те, кого касается игрок, получают электрический удар. Этот щит отключается через некоторое время.
Shadow Cloak. Делает игрока временно невидимым.
Chaos Field. Заставляет близких к игроку монстров драться друг с другом.

14.3. Интересные предметы

В эпизодах 2-6 и коммерческой игре будут предметы, развивающие сюжет и улучшающие эффект присутствия. Примеры: записки, одежда, мусор, привычные, но поврежденные предметы и т.п.

15. ПРЕСС-РЕЛИЗ О DOOM

Следующий текст можно копировать в рассылаемые документы. В начале — короткое резюме, а затем собственно пресс-релиз. А в конце — полноценный рассказ о технических подробностях.
[...]
Все в натуральную величину. Никогда не приходится покидать игровую среду, кроме выхода из игры насовсем или ее записи. А высокая частота кадров (частота, с которой обновляется изображение) позволяет плавно двигаться из одного места в другое, поворачиваясь и действуя как хочется, не будучи ограниченным медленным и дерганым движением, как в большинстве современных 3D-игр. На 386-х компьютерах игра работает довольно хорошо, а на 486/33 нормальная частота кадров выше, чем в кино или на телевидении.
[...]

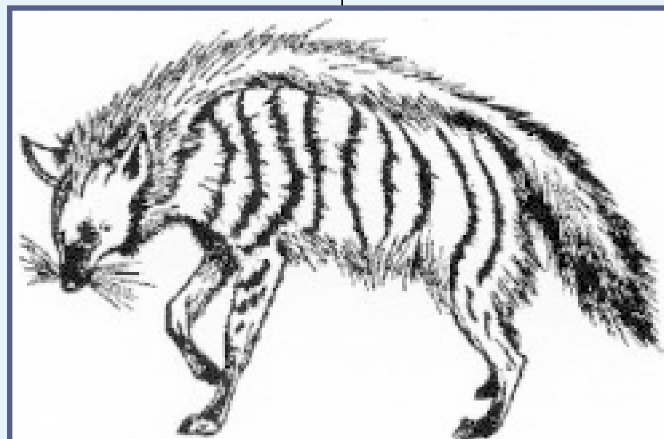
16. СЛУЧАЙНЫЕ ЗАМЕТКИ

Важные, но неорганизованные заметки, касающиеся общего дизайна игры.

ПРИЛОЖЕНИЯ

A. Словарь
[...]
B. Расширения файлов
[...]
C. Утилиты
[...]
D. Случайная, но очень важная информация, слишком мелкая, чтобы выделять ее в отдельную секцию.

Часы работы, адреса и телефоны близлежащих забегаловок, торгующих пиццей и бутербродами.
Известные ошибки в программах.



Аардволк (aardwolf). Своего рода талисман ID, живет в южной и восточной Африке.